GRATIS MED DETTE NUMMER: TO BLADE I EET!

3. ÅRGANG, NR. 6 – NOVEMBER/DECEMBER 1987 – KR. 32,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

KÆMPE-KONKURRENCE:
VIND DIN EGEN COMPUTER-SYNTHESIZER

BAG KULISSERNE:
DANMARKS NYE SPIL-FIRMA

SÅDAN ER DE:
AUTOMATERNE, DER BLIVER TIL COMPUTER-SPIL

TÆT PÅ:
KAN DIN COMPUTER GØRE DIG SINDSSYG?

JOYSTICK-DRÆBEREN:
ARNOLD SCHWARZENEGGER I DET NYE "PREDATOR"-SPIL

INDENI:
STORT RIV-UD BLAD MED HEMMELIGE SIDER

ALT OM DE NYE COMPUTER-SPIL TIL
COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM OG AMIGA

Næste nummer udkommer den 17. december

SOFT



Flip og Flop pr. computer. /PULS

Ryster dine hænder? Well, they oughtta!! Du har nemlig netop nu slået op i endnu et høj-eksplosivt nummer af SOFT, dit og Danmarks eneste software-magasin!
Overlæsset med tunge tests, potente previews, arrige anmeldelser og godt guf for de spilhungrende. Ja, SOFT som du kender (og - satser vi på - elsker) det. Magazinet, der for alvor rykker ved computerbranchen.
Vi lægger hårdt ud med de kendte reportager om alt det nye - hvad siger du for eksempel til x-plosive Arnold i det nye Schwartzenegger-game "Predator"?
Det er ham, vi har på forsiden af vores TOP SECRET tillæg denne gang. Et helt lille Arcade Action Aid blad kun med hemmelige snydepokes og tips, der gør dig udødelig i dine spil. Spræt selv op, hvis du tør!
Og fat så din joystickpind, prop den i port 2, SOFT is here!!




Arnold Schwarzenegger, hovedperson i "Predator"-spillet. /s. 38.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang

Medarbejdere:
Torben Fløisdorff
Hans Henrik Bang
Bjørn Christ
Jacob Heiberg
Hanne Kristiansen
Hannibal Brennum
Christian Martensen

SOFT
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Foto/Illustrationer:
Tobisch Fotografi
Kenner Special Features
Peter Jensen
m.fl.

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Niels Ingemann Grafisk Design

Annoncer:
Henrik Bang
heba-freelance
Tlf. 01 62 15 77
Telefax 01 61 09 95

Abonnement
Yvonne Rueholm Petersen
Tlf. 01 91 28 33.
lokal 23

Et årsabonnement koster kr. 180.- (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

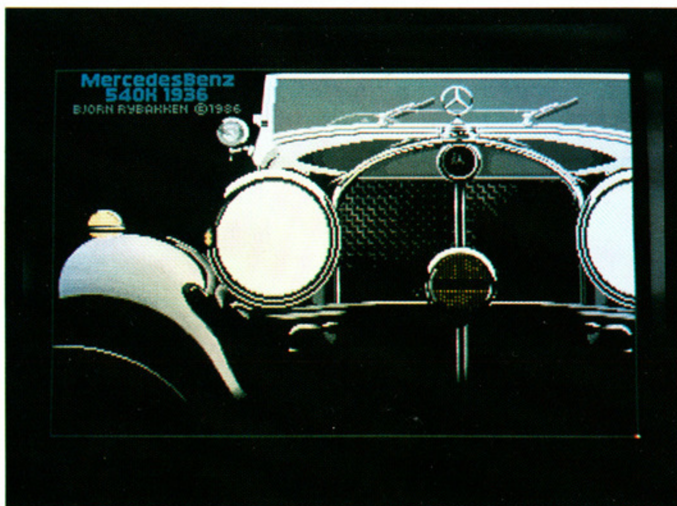
ISSN: 0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i SOFT bedes rettet til program-ekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01 91 28 33.

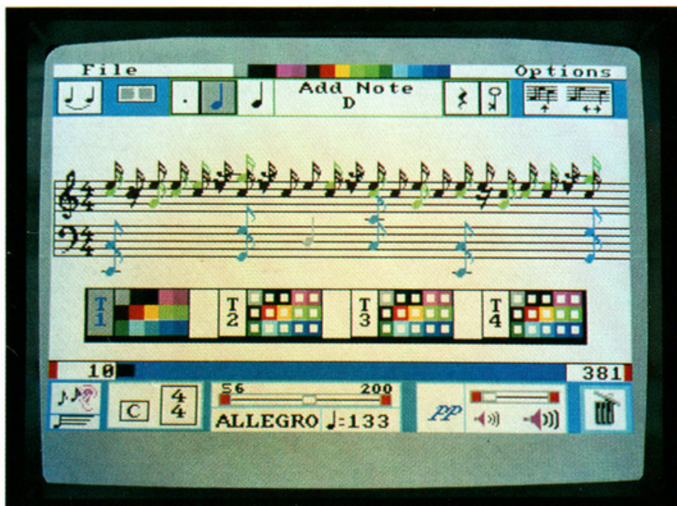
Spil testet i SOFT er karaktergivet efter en skala på mellem 0 og 5 stjerner. Fem stjerner repræsenterer det eminente og absolut anbefalelsesværdige, mens 0 stjerner gives for det direkte utilbørlige.
Karakterer anført er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den samme computer og i samme prislag.
Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre.

TOP SECRET
Midt i bladet: Spræt op og find de hemmelige sider med masser af udødeligheds-pokes til landets bedste computerspil.

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?









MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 60 skærmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 256 K RAM og kapaciteten kan udvides til 8,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Skulle du have brug for at arbejde med en almindelig PC'er, klares det på Amiga med en SIDECAR. Så fungerer Amiga fuldt ud som en IBM-kompatibel PC'er.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



JVT 4362

Nærmeste forhandler oplyses på tlf.
06 28 55 88 / 01 88 15 05

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn ____________________

Adresse ____________________

Postnr. ________ By ____________

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.

SOFT 6/87

PULS

Spær monitor-sugerne op og æd grafikken på papiret. PULS, den hotteste nyhedsspalte på Guds joystickdræbende pixeljord, er tilbage med scoops & scandals... - Læs alt om det nye!

FLIP OG FLOP

Præmien for årets hidtil bedste ide må uden tvivl tilfalde tyske **Micro-Partner.**
Micro-Partner har nemlig tilkæmpet sig computer-rettighederne til alle (nogenlunde) raske drenges yndlingstegneserie, **Flip og Flop**.
For de, der ikke kender Flip og Flop, kan vi blot understrege, at de er to rablende gale hemmelige agenter, der konstant laver alle mulige umulige stunts. Men det skyldes nok også delvist, at chefen ikke kan lide dem og bevidst udvælger dem til selvmordsmissionerne.
Tegneserien er perfekt!
Gamet hedder egentlig **Clever & Smart** (de åndssvage udlændiges navn på Flip og Flop) og det er ideen at simulere hovedplottet og indholdet i nogle af de kortere tegneseriehæfter.
Spillets mål er at befri Doktor Bakterius, der er blevet kidnappet. For at gennemføre opgaven er det nødvendigt at minimere forbruget af energi og penge-enheder.
Lige så snart energimåleren dukker under nul har du tabt.
Og penge er nødvendige for at købe værktøjer, forklædninger og mad.
Spillearealet dækker en by, dets underordnede bygninger og kloakerne. Spilleren kontrollerer Flip og Flop følger tæt efter.
Under hele gamet går der mænd rundt og lægger bomber. Hvis ikke Flip og Flop kan tilbageholde manden og deaktivere bomben omdannes hele bygningen til en rygende ruin.
Når Bakterius endelig lokaliseres til alderdomshjemmet, skal Flip og Flop finde den hemmelige vej op gennem kloakerne og bore en hemmelig dør i stykker.
Hvis du borer forkert og rammer en gas, vand eller en strømledning er det bare godnat til de to agenter.
Ellers slutter gamet med befrielsen af Bakterius.
Clever & Smart kommer til Amiga med rigtig tegneserie-lyd, billed og action!

LANG GUNNAR

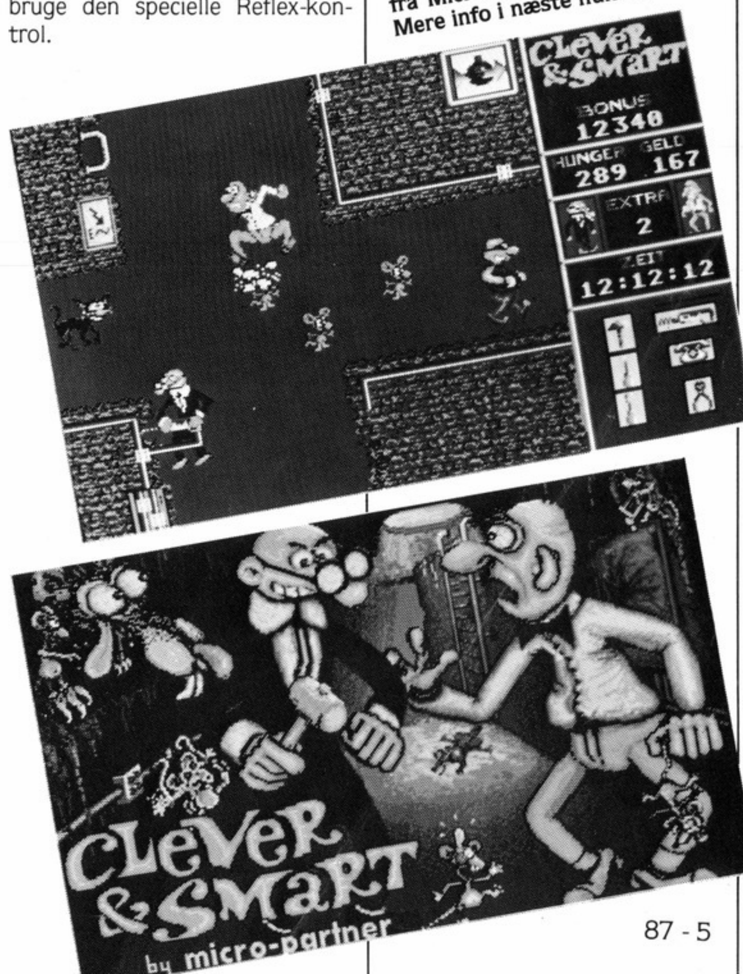
Nu har de "hurtige" blade igen fået sig en lang næse at gå hjem med. Elite har nemlig besluttet sig for, at deres **Battleships**-game ikke kunne leve op til forventningerne. Og det selvom bladene var vilde med det, og forhandlerne konstant lå i telefonen og rykkede efter spillet.
Der blev selvfølgelig sendt pressemateriale rundt, som forkyndte det glade **Battleships**-budskab med samt den sædvanlige hælden vand ud af ørerne.
"I 6 måneder har det programmørteam, som var ansvarlige for Commando, Ghost 'n' Goblins og Space Harrier arbejdet hårdt på computer-udgaven af det klassiske sænke slagskibe spil." som Bernard Dugdale udtrykker det...
Moralen i denne lille historie må være, at bladene må lære tålmodighedens dyder (en lidt større "langsommelighed" i reaktionerne kunne ofte være en god ide) og Elite indstilles til en eller anden softwarepris for god kundepleje. - Hvor begge dele er lidt af et særsyn i denne branche!

SLAINE

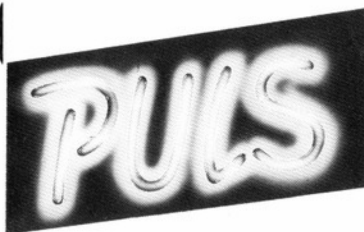
Martech er klar til at lade barbaren **Slaine** fra den futuristiske 2000AD-tegneserie indvadere computermonitorerne.
Men **Slaine** er anderledes. For første gang skal spilleren nemlig styre hovedpersonens hjerne i stedet for den "normale" direkte kontrol med personens bevægelser.
Det er Creative Reality-teamet, der står bag game-designet og den unikke kontrol-metode. Og **Slaine** er efter Martech's mening kun det første ud af mange spil, som vil bruge den specielle Reflex-kontrol.
Bliver spændende at se om **Slaine** kan hamle op med Nemesis, The Warlock, der var den første konvertering 2000AD-konvertering fra Martech's hånd.
Gang i det!

EVENING STAR

Vi er kede af det Hewson, men jeres nye game, er altså ikke ligefrem godt...
Ligegyldigt, hvor meget I vrøvler om den "autentiske" togsimulation med bevægelig grafik og en masse charme hjælper det ikke.
Evening Star er, og bliver et vildskud.
Hvis ikke du ligefrem er tog-narkoman eller masochist, skal **Evening Star** undgås for enhver pris! Mon piraterne overhovedet gider, at spilde tid og kræfter på spilllet?



Tegneserieheltene Flip og Flop er på spil i det nye "Clever & Smart" fra Micro Partner i Vesttyskland. Mere info i næste nummer.



SVENSK ACTION

Der er gang i **American Action**. Efter en pause, hvor man så nærmere på **Malmø**-selskabets økonomi, er man nu oppe at køre igen. Og det endda med fuld fest og farver. Firmaets leder **Philip Diab** er en travl man med internationale kontakter.
"- Nu skal vi ud over hele verden", siger han til SOFT.
Det kommer de nok også.
I hvert fald hvis man skal dømme efter kvaliteten af de nye svenske spil.
Spillet **Ivanhoe** har suveræn grafik og lanceres til intet mindre end 6 (seks!) datamater: C64, C128 (specialversion), Amiga, Atari ST, Apple MacIntosh og PC-kompatible. Selv PC-udgaven har flot grafik, tro det eller ej.
Næste American Action-spil er en Amiga-kopi af Bomb Jack. Og sidst (men ikke mindst) har man en Q-bert efterligning klar i ærmet. Igen til Amiga og faktisk ret flot at se på.
Ingen tvivl: De blå-gule engle fra Malmø, de kan!

WATCH IT GROW!

Amiga-demoerne er efterhånden nået et godt stykke videre end i den hoppende Amiga-bolds æra.
Nu er det musikvideoerne, det handler om.
Nogle af de dygtigste hackere lader nu til at have fået øjnene spærret ret så kraftigt op for Amiga'ens rå lydmuligheder. Vi har allerede snuset til nogle fantastiske "hip hop don't stop" mix af Dire Straits **Money for Nothing** og Queens **It's A Kind of Magic**, som stammer fra filmen og det udskældte game af samme navn.
Trods seje musik-effekter ser grafikken også helt "nusser" ud.
Men det tykke bliver helt klart den lovede demo af Run-DMC's **Walk This Way**. Lyden skulle efter "foromtalen" være et usædvanligt hyperråt samplet/digitaliseret remix.

IKKE EN KRONE MER'

Domark disker igen op med license to thrill.
Dennegang er ofret dog ikke en James Bond-film, men noget så kedeligt som en bog!
Bogen hedder **Not a Penny More, Not a Penny Less** og er tilsyneladende ret kendt i England. Domark-folkene lød ihvertfald overraskede, da jeg ringede og brokkede over den intetsigende pressemeddelelse.
Forfatteren hedder Jeffrey Archer, og han skrev faktisk ikke **Not a Penny More, Not a Penny Less** af lyst, men af tvang. Han var gået konkurs og skulle bruge nogle hurtige klejner.
Og han fik både hurtige og store beløb for bestseller-bogen!
Plottet koncentrerer sig om fire forretningsfolk og deres forsøg på at skaffe den million dollars tilbage som Harvey Metcalfe har plattet dem for. Gennem fire snedige planer er deres mål at tage præcis en million tilbage -- hverken en øre mere eller mindre!
Sådan bliver plottet også på din computer. Hvornår, hvordan eller hvorfor ved vi imidlertid intet om endnu.

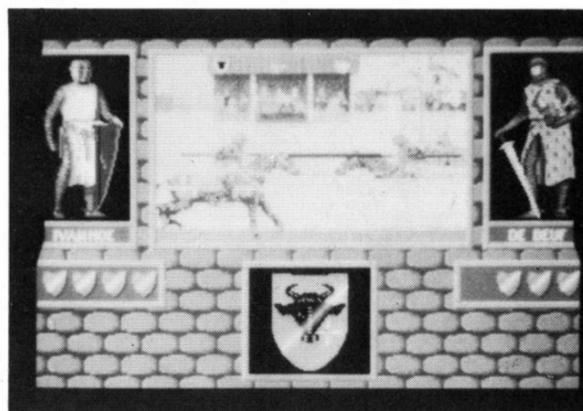
UD AT JOGGE?

Skal du ud at jogge? Nå, ikke?
Well, skulle du ombestemme dig, er det rart at vide, at der nu findes et utal af computere, du kan slynge over skulderen og slæbe med dig rundt i parken.
En af dem hedder **Flyer**, og den er slet ikke i den dyre ende. Omkring 10.000 koster den i mindste udgave, og synes du, det lyder voldsomt, må vi endnu en gang minde dig om **Toshiba**-priserne: De kan hurtigt blive dobbelt så store. Plus moms.
Dimsen på billedet er en dame, og hun er ved at slæbe sig en pukkel til, fordi hun prøver at jogge med en computer over armen - hvilket garanteret er godt for kondien.

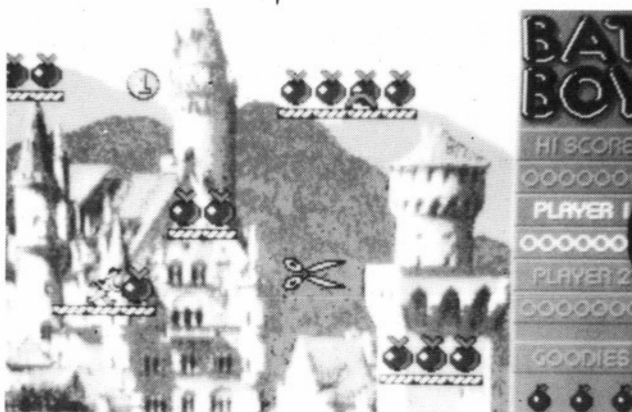


I denne taske ligger Combitecs Flyer. At dømme efter Tinas anstrengte ansigtstrækninger er den tung.

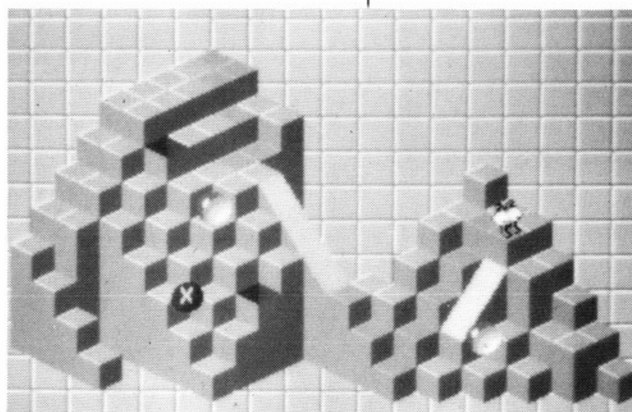
Flot grafik i det nye svenske Ivanhoe-spil.



Sådan ser en Bombjack-kopi til Amiga ud, når den er made in Sweden. Suverænt!



Også grafikken i Q-bert efterligningen er fin. Her er du en Amiga-grøn klat med næse. Du skal hoppe op og ned og rund og farve felter.





BUDGET HEWSON

Billigspil, de såkaldte budget-games, er en varm sag for tiden. Der sælges mange af dem.
Og så til den gode nyhed. - Hewson er stærkt på vej med en stak budgetspil, der vil blive udgivet gennem mastodonten Mastertronic.
Der er planlagt otte titler for resten af dette år. Vel at mærke otte 1. klasses budgets, hvis man skal tro pressemeddelelserne.
Selvom Hewson's **Rack-It** budgetlabel kun kommer med 8-bit ting i år, er det ideen, at bruge en potentiel succes til at bygge videre over til 16-bit.
Ligegyldigt om **Rack-It** får succes er det ihvertfald stensikkert, at Hewson går ind på 16-bit markedet næste år!
Rack-It spillene er i øvrigt let genkendelig ved at pakkerne er noget så festligt designede som i sort/hvid (meget morsomt, red.).
For de tænkende spillere lanceres **Draughts Genius**, for os andre lanceres arcade-adventures som **Rex Harde** og **Herbobotix**, mens de helt voldelige og aggressive spillere får titler a la **Powerama** og **Anarchy**.

SIDEWIZE

- er titlen på et nyt action-spil sprængfyldt med rå effekter og tæskende lyd.

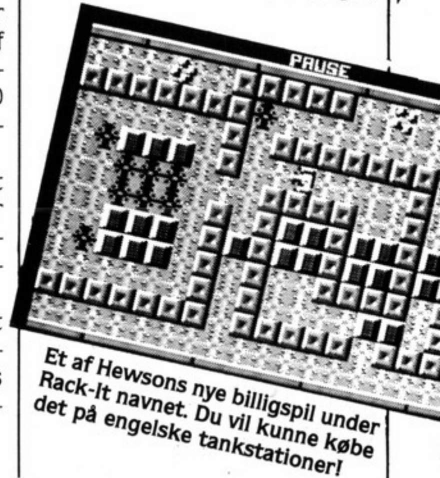
Det er **Firebird**, som tillader sig at hamre denne cassettefuld blod lige lukt i dit uforberedte fjæs. Spillet kommer til Spectrum og Commodore, er fuldpris, men efter sigende pengene værd. Og ifølge vores venner på den anden side af kanalen er **Sidewize**: "- det flotteste, mest elegante shoot'em up i lang lang tid."

DRILLERI

Interne rygter i gamebranchen har længe ville vide, at **Incentive Software** forberedte noget stort. Og det viser sig da også at holde stik. Rent faktisk er det noget MEGET stort!
De smarte programmører har nemlig "opfundet" en tredimensionel simulator, der kaldes **Freescape** - med trademark, copyright og hele menageriet. **Freescape** tillader brugeren, at flytte hen til ethvert punkt i det tredimensionelle rum, kigge i enhver retning og nyde vuet, lige nøjagtig derfra!
Driller er det første program, der udnytter **Freescape**. Det består af 18 hovedsektioner, hvor hver hovedsektion indeholder 20.000 milliarder forskellige skærmbilleder!
"**Driller** programmet er hverken et arcade game, et eventyrspil eller strategi - det er alle tre plus meget, meget mere" ifølge Ian Andrew.
Og så gælder spillet i øvrigt om at lokalisere og frigive de farlige gasser, der er gemt under månens overflade, samtidig med at forsvarssystemet undgås.

THUNDER-CATS

Som I sikkert allesammen ved, er **Thundercats** på TV, en Marvel-tegneserie og på den lokale legetøjsforretnings hylder.
Nåh nej, selvfølgelig! Sådan er det kun i det store udland, Danmark sakker som sædvanligt agterud... Men det kan også være ligegyldigt alt sammen, for Elite arbejder på en ny fed licens, der hedder **Thundercats**!
Historien, der skal smutte licensen i land med et smult overskud går, ▶



Et af Hewsons nye billigspil under Rack-It navnet. Du vil kunne købe det på engelske tankstationer!

PULS

at **Thundercats** har fået bortført deres kraft, the Eye of Thundera, der normalt befinder sig på sværdet Omens. For at gøre det hele endnu værre har alle undtagen dig, deres leder, Lion-O rømmet lejren. Spillet bliver fra Elites side betegnet som et skyde, sværd og ledegame, som nærmest vil blive udført som et kryds mellem **Impossible Mission, Tir Na Nog** og **Ghost 'n' Goblins**.

MÅNEBASE ALPHA

Endelig! Fans af **Månebase Alpha** kan ånde lettet op. Langt om længe er der nemlig kommet en GOD version af **Star Trek**, som den populære TV-serie hedder på engelsk.
Det nye spil udgives af **Firebird** og grafikken er til at tage og føle på. Selve spillet er heller ikke helt dumt, men hold vejret til næste nummer. Der kommer nemlig intet mindre end en vaskeægte, dybdeborende SOFT Check expert-test.

KAPTAJN FRYGTESLØS

Åh nej, nu skal vi belemres med en ny superhelt. Ovenikøbet en, der kalder sig noget så uinspirerende som **Captain Courageous**.
Til gengæld loves han at være flottere end Rambo (heller ikke særlig svært) og dobbelt så sej.
Med eneret giver English Software lige netop dig chancen for at følge kaptajnen gennem hårrejsende junglekampe, ture op af upålidelige floder, hurtige snigskytte-angreb, fede dueller på spinkle rebbroer og endelig redningsaktionen med tilhørende helikopter-opsamling.

MAGNETRON

Så er Hewsons' Steve Turner på banen igen. Han sidder for tiden og sveder over de sidste fejl på **Magnetron**, efterfølgeren til det populære Quazatron-game.
Spillet ligner og spilles nogenlunde ligesom Quazatron, men det foregår på planeten Quartech og involverer i højere grad strategisk finfølelse end trænede trigger-fingre!
Hovedpersonen hedder dog stadig KLP-2.

FARLIGT PRISFALD

Det danske datamarked ulmer kraftigt for tiden.
Med **Atari 520ST**, der har en marginalt dårligere grafik og lyd, men med samme processor som **Amiga** plus MIDI-interface, TV-interface og et hulens stort spiludvalg begynder man at ane presset på Amiga 500.
Den vejledende pris er 4495 kr. imod Amiga'ens 6000.
Men ligesom Amiga vil ST hurtigt ryge ned under den vejledende pris. Med lidt held kan priserne risikere at blive presset helt ned til mellem 3500 og 3700 kr.
Og så er det først, køberen skal til at gå i intensiv-tænkeboks!
Kampen mellem Atari og Commodore vil allerede komme kraftigt til udtryk inden jul, idet computermastodonten Bilka har besluttet sig for at sælge Atari ST'ere side om side med Amiga'en.
Helt sikkert noget, der kan få koldsveden frem hos Commodore Danmark, der kun alt for godt kender salgstallene ude fra den store verden. ST sælger blandt andet betydeligt bedre end Amiga på hjemmecomputernes hjemmebane, England. Det betyder, at der udgives flere spil til ST end til Amiga, og at de spil, der også er planlagt Amiga-versioner af (blandt andet Gauntlet), ofte kommer flere måneder tidligere til ST.
Men det værste er alligevel, at Amiga-spillene i reglen er lagt direkte over på Amiga uden at tænke på forbedringer!
Commodores topfolk vil med garanti foretrække at droppe **Bilka** på deres landkort. Men supermarkedskæden har forlængst vokset sig alt for stor til, at man tør tænke den tanke til ende!

Med prisfaldet til cirka 4500.- er Atari 520 ST blevet en alvorlig Amiga-konkurrent.

Er det pænt? Alle mand rækker hånden i vejret og råber Jaaaaa, så det må det jo være... Star Trek i ny kosmetik fra Firebird.

ELITE KØRER MED KLATTEN

De rundede det totalt overdrevne antal på 810.000 eksemplarer i juni. Og hvad var nu det for et antal? Det er rent faktisk størrelsen af solgte spil!
Bombjack er solgt i mere end 70.000 eksemplarer, efterfølgeren blev der solgt 52.000 af, **Ghost & Goblins hittede med 120.000**, der er foreløbig røget 57.500 **"1942"**'ere ud af døren, **Space Harrier** gav 88.154 og **Scooby Doo** ligger der små 90.000 af rundt om i verden.
Men hit-samlingerne er heller ikke at kimse ad. **Hit Pak** indbragte nette 86.000, og **"6 Pak"** har lagt sig lunt i baghjulet med 77.000 stk.
I den absolutte topposition finder vi **Paperboy** med 162.000. Men det tal forventes meget snart at runde de 200.000 på grund af den nyligt udsendte Amstrad-version (der i øvrigt har fået en flot anmeldelse i Soft Check).
Bunden tegnes blandt andet af - **Ikari Warriors**. Men det er ikke så sært, at Ikari Warriors ligger på 20.000 eksemplarer. Spillet er jo først klart til topsællert-maskinerne Spectrum og Commodore 64 i denne måned!
Kapløbet er til gengæld meget tæt, hvad angår solgte spil på hvert maskinmærke. Den glædelige overraskelse er, at Commodore

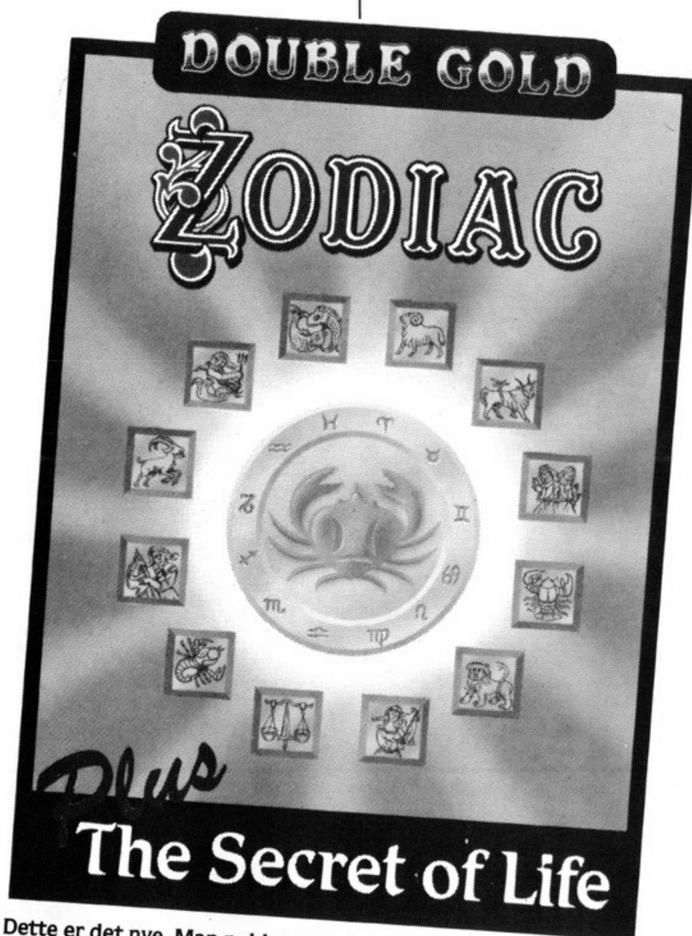
64 versionernes salgstal (285.438) for første gang har overhalet Spectrummens (240.037)!
Amstrad er der overraskende solgt 207.717 spil til. Så nu kan alle de firmaer, som påstår, at Amstrad-ejerne ikke er spilleglade, roligt lave en kovending.
Inklusive småskravlet fra C16 og BBC-computerne ender vi altså med en total på 809.639 stk. Oh boy!

SKRÆKKENS HUS

Engelske **Incentive Software** (dem med **Graphic Adventure Creator**) har just lanceret navnet **Double Gold** som titel for en serie nye adventures.
Ideeen er, at du får to adventure-spil for et spils pris.
Første samling (hvis man kan kalde 2 for en samling) er spillet **Haunted House** pakket med **Nova**. I Haunted House er du en gammel vagabond, der leder efter et sted at overnatte. Du finder et gammelt hus, men bliver fanget. Opgaven er at komme ud. Nova er et high-tech eventyr i en maskinverden, der også er ond. Så meget for den samling.
Næste levende billede er 2-pakken **Zodiac** med **The Secret of Life**. Her er begge sager store og skal loades i tre dele.
Slutteling sender Incentive **Karyssia/Queen of Diamonds** på gaden. En munter eventyr-pakke med egyptiske overtoner.

GØR DET SELV!

Flere softwarehuse har prøvet det - op til flere gange, endda. Brugerne har håbet, og er gang på gang blevet grundigt skuffede. Man kan ikke komme uden om C, Pascal eller optimalt, maskinkode, når der skal produceres ordentlige spil, siger programmørerne.
Men de små og vakse softwarefolk fra **Palace Software** siger noget helt andet!
Palace har imidlertid vovet pelsen og lavet et alt-i-et **Shoot 'em up Construction Kit**, hvor man kan producere alt, lige fra indledningsskærmen til stigningerne i sværhedsgrad.



Dette er det nye. Man pakker to adventures sammen og sælger dem for samme pris som eet.

Programmet må ganske simpelt være godt, når **Palace Software** har investeret penge i det.
Et hastigt blik ned over mulighederne bider også straks mærke i et par "detaljer". Der tillades helt op til 128 sprites af 12 x 21 punkters typen og lydsektionen, som mest af alt ligner en mini-mixer, har plads til 24 lydeffekter!
The Shoot 'em up Construction Kit kommer komplet med fire demo-spil.

TRANTOR

Undgå for enhver pris at møde **Trantor, the Last Stormtrooper**, hvis du ikke har tid til at spille tiden væk.
Imorgens softwarehus, **Go!** (en ny US Gold-label) har i samarbejde med Probe Software, sprøjtet en ny dosis pixel-junk på markedet.
Og wow mand, er det bare sager. Grafikken er stor, klar og sej. Kan gamet være andet end godt?

NI NYE TIL AMIGA.

Spilmøllen **Melbourne House** (der jo i parentes bemærket blev købt op af **Mastertronic** for længe siden) fortsætter ufortrødent. Og det endda i sjette gear.
Nyeste udspil fra pressechef **Leslie Bossen** er en skrivelse om, at firmaet vil lancere, siger og skriver 8 (ja, **otte**) Amiga-spil inden jul.
Det bliver action, så computeren rasler: **Tasar, Roadwars, Rockford, AAARGHI, Kelly X** samt de tre sporty-udgivelser **World Darts, Basketball** og **Pool.**

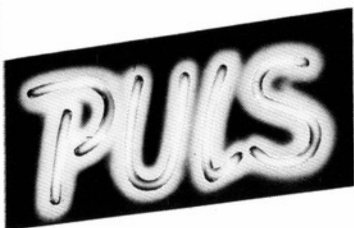
På Mastertronics budget-side er **Feud, Rogue, Revenge II** og **Ninja** i øvrigt stærkt på vej ud til din **Amiga!**
Noget taler for, at du bør finde dit joystick frem igen og børste støvet af...

KASKET KARL BLIVER DATA-FREAK

Ja, du tror garanteret ikke dine egne pixel-befængte øjne, men ikke desto mindre er det rigtigt. Kasket Karl's kone og tømmermænd (i nævnte rækkefølge) vil meget snart hærge din computer.
Kasket Karl, eller **Andy Capp**, som han hedder i England, vil forhåbentlig være klar fra **Mirrorsoft** inden jul.
Og til forskel fra nogle af de tidligere Mirrorsoft-udgivelser ligner **Andy Capp** en potentiel succes på pressebillederne. De tilsendte

Whattayaknaw! Ingen ringere end go'e gamle bajer-Karl med kasketten er nu gået til dataskærmen. Og du skal styre ham med dit joystick (- kan det blive bedre?).





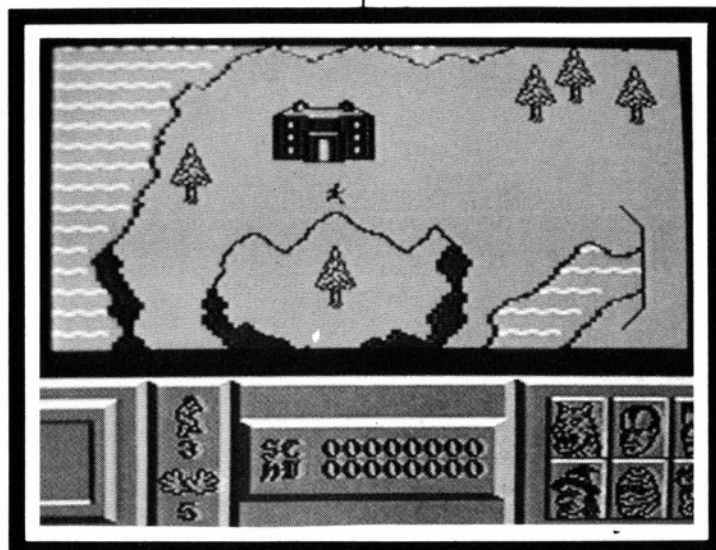
skærmbilleder har faktisk en perfekt udførelse af Kasket Karl, **Flo**, den ensomme dame på hans stamværtshus, og alle de andre personer.
Ideen bag arcade adventuret, der har Kasket Karl i hovedrollen, er, at du skal overleve en hel uge i hans sko. Og hvordan overlever en aktiv sofaman og pubglad fyr en hel uge på det som andre folk kalder arbejdsunderstøttelse?
Wait and see. Det er thorsdag hver dag...

BARE BILLIGT?

Amiga har også sat mange ubehagelige standarder på computermarkedet. En af dem, er standarden for prisen - eller rettere rekorden på prisen.
Et "normalt" spilleprogram koster mere end 400 kr. hos din lokale computer-store. Sådan et skrækkeligt stort beløb, er det lige ved, ikke engang dine forældre kan betale!!
Det har engelske **Anco Software** nu i samarbejde med **Kingsoft** gjort noget ved.
Anco har åbnet en Amiga-budget label (hvis man da kan tale om noget sådant med priser omkring 179 kr.). De første tre spil er allerede kommet, og fik naturligvis vores skrappe tests at føle i sidste SOFT.
Spillene hedder **Demolition, Space Battle** og **Phalanx** og må betegnes som Amiga-versionen af tre af spillehallernes mest klassiske maskiner. Bare med flottere lyd og grafik, forstås...
Nu mangler vi kun at se de andre titler, **Emerald Mines, Cruncher Factory, Challenger** samt **Karate King**.
Emerald Mines er et veritabelt mazegame med faldende klippestykker, spøgelser, bomber og meget andet godt. Der er 100 niveauer!
Cruncher Factory er en bearbejdet Amiga Pac Man med masser af nyheder og 30 niveauer. Editoren giver endda mulighed for at oprette nye levels. Spil alene eller med en makker...
Challenger bliver antagelig en scramble-clone med otte niveauer og masser af skyderi.
Det foreløbig sidste spil i serien hedder Karate King. Og boy, er det bare elendigt. Karate King må så absolut være det dårligste spil, der findes til Amiga.
Du bør for egen og Amigaens skyld (en sådan computer lader sig jo ikke byde hvad som helst!) undgå nogensinde bare at tænke på det karatespil!

MEAN STREAK

Nu er det Mirrorsofts tur til at invitere os en tur til det farlige og barbariske London i det 23. århundrede. Samfundet er blevet så navlebeskuende og egoistisk, at alt andet udenfor den teknolgisk indkapslede by ikke eksisterer
Folk bliver transporteret via molekylære samlings/demonteringssystemer og vejene, der før var byens hjerte, er nu overladt til elementernes rasen.
Som i ethvert andet samfund er der imidlertid et par oprørere, der hverken kan eller vil affinde sig med den form for liv. De drøner rundt på Londons battletrack (fremtidens navn for M25 vejen, der omkranser byen) på deres kraftige motorcykler.
For at give turen rundt på M25 et endnu mere attraktivt skær, er der udsat en præmie til den, der udråber og forsvarer sin ejendomsret over vejen. Præmien er verdens kraftigste motorcykel, **Mean Streak**.
Og gæt så, hvad der forventes af dig...
Grafikken ser ret pæn ud, så det bliver måske skægt trods alt.



Uhygge på det store slog. "Scary Monsters" er den seneste rædselsthriller til den dødsforagtende computerungdom.

BØH!

Hvem er bange for den store stygge ulv? I hvert fald ikke PULS' crew, der støver news op på alle tider af døgnet, otte dage om ugen. Nyeste news er fra Firebird og handler om uhygge. Spillet hedder **Scary Monsters**, hvilket oversat til vor hjemlige tunge mest af alt bliver til gruopvækkende uhyrer!
Farligt lyder det, men vent bare til midnat. Så skal du se ting og sager (og skabe, der selv bevæger sig).
Grafikken er tynde Ejnar og lyden er til en tud af Pinocchio-format. Men tør du alligevel se nærmere på spillet, skal du være hjerteligt velkommen.
Måske vi lige burde nævne, at manden bag er en **Hitchcock**-kopi, der amatøragtigt kalder sig selv **Herbert K. Wright**.

DE KALDTE DEN 80386

Hvad vil der være i hjemmecomputeren anno 1989 eller '90?
Tidens bedste gæt hedder 80386 eller 68020.
Motorola har nemlig allerede præsenteret deres næste tilbud i 68000-familiens ægte 32-bit processorer, som hedder 68030. 68030 er en RISC-agtig (Reduced Instruction Set Computer) processor med utrolige kraftreserver.
Clockfrekvensen går helt op til 20 MHz, og der bruges en trefaset pipeline. Udførelsesenheden bruger to clock-slag, hvilket giver en processor ALU (Arithmetic Logic Unit) på 100 ns.
68030'eren indeholder mere end 250.000 transistorer. Tophastigheden er 15 MIPS (Millioner Instruktioner Per Sekund) men den praktiske værdi vil nok snarere ligge omkring 7 MIPS.
I dette selskab er Intels 8086-familie dark horses. Med et ry som (alt for) seriøse og de tre magiske bogstaver (IBM) i ryggen har de deres på det tørre.
Intel har intet hastværk med at få den næste i serien, 80486 processoren, på markedet. Faktisk siger

planerne først lancering sent i 1989, eller tidligt i 1990.
Men så er det til gengæld heller ikke så lidt af en processor.
80486-enheden vil bestå af en CPU (systemets hjerte), memory management (hukommelsesstyring), acceleratorer såsom matematik-coprocessorer og I/O-controllers samt højhastigheds grafik support.
Chippen er antagelig bestykket med mellem 1 og 1,25 millioner transistorer, altså ca. fem gange så meget som en 68030!
En computer med 80486 processoren påstås at yde det samme som en af IBM's Sierra mainframes - omkring 20 MIPS!!
Spidshastighederne for 80486 tør hverken vi eller Intel tænke højt...
Hvis det sædvanlige adfærdsmønster også vil blive fulgt i fremtiden, kan det hverken blive værre eller bedre, end at 68020 og/eller 80286 processorerne meget snart bliver banket ned i en hjemmecomputer. Blandt andre Commodore vides allerede at være på vej med et 68020 baseret Amiga-produkt.





Yaaa, de skal bare bankes ned på striber (Bangkok Knights).

BANGKOK KNIGHTS

Så er der igen gang i System 3's rotationspresser. De lover nemlig Gud og hver mand at have efterfølgeren til deres særdeles vellykkede (omend en smule forsinkede) Last Ninja klar.
Det er selvfølgelig kampsportsprogrammet **Bankok Knights**, de taler om.
Spillet byder på store "tegneserieagtige" sprites og multi-direktionelle scrollende baggrunde som ekstra attraktioner til selve actionen. I **Bangkok Knights** er du kommet til åbent mesterskab i kick-boksning og det går ikke helt stille af sig.
Til at starte med må du, en rigtig bondedreng, nemlig vise sit værd overfor de lokale hårde negle.
Man Chu Man udfordres på toppen af en klippe, Bambo skal ordnes i junglen og endelig skal du et smut til markedspladsen i byens kerne, for at bokse med den rapkæftede Killa Kale.
Når disse tre personer er besejret kan mesterskabet begynde.
I finalerne kæmper deltagerne fire omgange mod hver af de otte modstandere. Og hvor eneste af disse modstandere har nogle specielle bevægelser, der skal undgås.

NYT FRA RAINBIRD

Denne måneds mest overdrevne nyheder kommer fra søde, lille Claire Edgeley fra Rainbird. For de har nemlig rigtigt gang i den!
Rainbird vil lancere 8 titler på den ene eller anden måde indenfor den næste korte tid. - Og Claire har desuden lovet PULS-crewet et par gratis drinks...
Så hvis jeg ikke skal falde i unåde, må der vel hellere fortælles "lidt" om deres nye mega-games...
Amiga Tracker er nu blevet kvikket op og fremtræder som et helt nyt spil i forhold til 8-bit versionerne. Det er strategi med tillagte arcade-momenter...
Dernæst er der **UMS** (Universal Military Simulator), der er en kompliceret krigssimulation.
Og så er jo også **Carrier Command** fra Realtime og **E.P.T.**, som er en rumopera.
Men hovedattraktionen bliver antagelig spillet **Dick Special; The Search for Spook**, der handler om Dick, der leder efter sin hund Spook. Temmelig trivielt skulle man mene, hvis ikke lige vi vidste, at flere TV-selskaber allerede har forsøgt at skaffe sig rettighederne til udsendelse af spillet på skærmen.
Animationen skulle efter rapporterne leve fuldt op til standarden for tegnefilm og grafikken ligeså, og det på en Amiga...
Vores allesammens Christian Huleboer er der imidlertid også lidt nyt til. Level 9 arbejder på en ny trilogi, **Time and Magik Trilogy**, som består af Lords of Time, Red Moon og Price of Magik. Trilogien bliver udsendt som een stor adventure-pakke.

Morten Strunge Nielsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen

Sådan! Et hemmeligt foto af en af de nye Rainbird titler, som SOFT selvfølgelig er de første til at fortælle om. Nu ved du, hvad du har i vente.



SOFT·MAIL



Hanne er pigen, der svarer på DIN post. Så har du en klagesang, trænger du til at få luft eller er du bare i tvivl om et teknisk problem - ja, så ved du, at hjælpen er så nær som den nærmeste postkasse.

SKRIV TIL SOFT
Send Hanne-pigen et par linier. Måske forkorter hun og måske kommer du slet ikke med, men opgiv nu ikke på forhånd. Du må gerne være anonym, men vi skal kende dit navn og adresse.
Skriv til:
SOFT Mail
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

SOFT MAIL's Hanne er DIN personlige poståbner! Og business as usual: Endnu en gang har hun ikke kunnet holde fingrene fra brevbunken.



Spille-maskinernes Herre!

Hej Hanne!
Allerførst vil jeg lige sige, at I laver et trillegodt blad, især AAA og Puls er alletiders læsestof, men så har jeg også lige nogle spørgsmål.
1: Jeg læste i et nummer af COMputer en chokerende artikel om det danske spilfirma Kele-Line, betyder denne "skandale", at vi ikke kommer til at se noget til det "Fleet of Fire", jeg havde glædet mig sådan til...?
2: Hvad med at lade os følge lidt med i, hvilke spil, der kommer til Sega og Nintendo spillemaskinerne?
3: Hvilken spillemaskine vil du råde mig til at købe. Det skal være den med de bedste muligheder for at efterligne spillehalsmaskinerne...
4: Er spillene på disse lige så gode, når det gælder grafik, som spillehalsmaskinerne??
Stor hilsen til Jer alle på SOFT...
Karsten Hansen, Frederikshavn.



Kære Karsten.
1: Jeg må desværre bedrøve dig med, at "Kele-Line skandalen" er en kendsgerning. Derfor kommer vi heller ikke til at se noget til "Fleet of Fire", MEDMINDRE programmørerne af spillet kan få en ny kontrakt med et andet softwarehouse stablet på benene. Og det håber vi jo så, de kan.
2: Det gør vi også med jævne mellemrum via vores uovertrufne gode artikler om de allerhotteste spil.
3: Går du efter flotteste grafik, er Sega p.t. den bedste spillecomputer på det danske marked. Det skal dog indskydes, at kan du acceptere en lidt ringere skærmgrafik, er den splinternye Atari også et meget godt køb: Den koster kun det halve (kr. 495,- incl. 1 stk. joystick).
4: Især Segas spillemaskiner lægger sig uhyggelig tæt op ad de "ægte" grillbarautomater når det gælder grafik - kun den trænede kan se en forskel.
Goddy,
Hanne.



Whatta game??!?

Kære Hanne!
Jeg synes, det er et meget fedt blad, I har fået sat op på fusserne, jeg er stolt på Jeres vegne. Men jeg har et kæmpe problem: jeg har set et spil, der hedder "Wings", og jeg kunne godt tænke mig at få at vide, hvem der har lavet det.
Mange computer hilsner,
Jesper Nyholm, Rønne.



Hej Jesper!
Undskyld jeg spør', men hvor har du set det spil henne??
Vi vil gerne hjælpe, men kender ikke noget til game't. Kan det tænkes, det er et læserprogram eller en gammel ZX81-afart?
Giv os lidt mere at gå efter...
Hanne.



Jesper er mit navn!

Hej Hanne.
Jeg er en dreng på 11 år og hedder Jesper. Jeg vil gerne vide, om man kan få "Miami Vice" til C-64.
Hilsen Jesper.



Hej Jesper! Yes, Jesper! Man kan godt få "Miami Vice" til C-64, men det er efter min mening ikke et af de bedste spil på markedet, tværtimod.
Så Jesper, køb du hellere et andet spil, hvis du absolut SKAL waste din sparegris!
Hej fra, Hanne.



Rugbrødskasse eller ej!

Hej Hanne.
Jeg er en super-duper-mega-maxi computerfreak på 14 3/4 år, som er i den situation, at jeg gerne vil skifte min gamle rugbrødskasse (64'er) ud med en Amiga 500. Desværre ved jeg ikke meget om den vidundermaskine den forhåbentlig er, så her er nogle spørgsmål:
1: 64'eren har en opløsning på 320 x 200, hvad med Amiga 500's.2: Hvor mange farver har den? (Forhåbentlig flere end 64'erens 15!)
3: Hvad koster en Amiga 500, cirka??
Nå, men nu håber jeg at kunne drøne på den tohjulede ned til døgneren, kæmpe mig frem mellem cigaretter og chokolade, til jeg endelig når den hellige bladhylde, rive SOFT ned og finde svar på mine spørgsmål.
Hilsen den altuvidende,
Lars Christensen, Vordingborg.
PS: Uden SOFT var jeg jumped ud fra altanen for lang tid siden.



Hej Lars!
Her er min samling kolde og kontante svar:
1: 400 x 640.
2: 4096, men normalt bruger man kun 32 farver ad gangen.
3: Vejl. udsalgspris er 5.995,-, men Amiga 500 kan godt fås til ca. 5.000,-. Nogle firmaer annoncerer dog med Amiga 500 til 3.995,-, men det er vel at mærke excl. moms og fragt.
Du kan evt. også gå ned til din computerforhandler og få mere at vide om Amigaen, eller ringe til Commodore Danmark på tlf. 06 28 55 88. De giver dig navn på nærmeste Amiga forhandler.
Venligst,
Hanne.



En dag med Stålfrøen Kermit.

Davs Christina....
Jeg er den lykkelige ejer af et enkelt SOFT, som jeg købte engang da jeg havde fået trykt et lille program i det. Jeg fandt så ud af, at jeg egentlig burde læse det, selvom jeg ikke spiller så meget. Puls var kedeligt, Soft Mail var udmærket, Arcade Action Aid og programudlistningerne sprang jeg over sommen med Soft-Hits og reklamerne, men spilanmeldelserne var enormt skægge, specielt når I anmelder dårlige spil, hold .... hvor jeg grinede. Tænk, at nogen kan skrive så meget ævl på så lidt plads.
Jeg køber SOFT næste gang det kommer!!!
Anmeld nogle flere dårlige spil, hva'....
Med venlig hilsen,
Stålfrøen Kermit.



Howdy Kermit.
Det må være et rimeligt gammelt blad, du har arkiveret derhjemme. I mellemtiden har jeg taget navneforandring til Hanne, så nu ved du det! (Chris er pga. uddannelse rejst til udlandet for flere numre siden).
Jeg vil nu bestemt ikke give dig ret i, at Puls er kedeligt. Det er faktisk mine yndlingssider, næst efter Soft Mail selvfølgelig!
Men vi kan godt blive enige om, at anmelderne er ret komiske. Og som du ved: SOFT er det skandinaviske blad, der bruger flest sider på spilanmeldelser!
Sign.
Miss Piggy.



Ivanovich på slap line

Hejsa Hanne.
Si, si, Hanne Amstrad fan, me (The Ivanovich) and the FAD Joyce (som jeg bruger mindst 3 timer på hver dag), vil lige sige tak for den fede "SMELL" til "Hitchhiker's Guide to the Galaxy", som vi fik fra dig i forrige nummer af det fede blad, SOFT. Og så noget smart spille-freak til gutterne der har spillet "Bounder". Prøv at holde tasterne (C H E A T) nede på samme tid når det første billede kommer, for så får man en uendelig masse BALLS (liv), og kan så nemt komme igennem de 10 baner uden problemer.
Men jeg synes nu, at billedet af DIG i bladet er ALT for lille, kunne du ikke sætte et i til glæde for MIG og alle de andre, der synes, du ikke ser så dårlig ud. Jeg kunne også godt tænke mig at vide, om det der "si, si" du skriver, er noget, som du udtaler med de smarte fortænder, fordi du er 3 dage yngre end mig, men lidt ældre end min Joyce (8.553.638 minutter), men tak for hjælpen med mit MEGA-problem, og hygge hejsa med dig.
Hilsen fra Ivanowiths, Harre.
PS: Jeg kunne ederhakme godt tænke mig din autograf på et billede.



Hej Ivanovich!
Nå, så du kunne godt tænke dig min autograf!!
Hvad vil du med den???
Hanne.



Æ' problem do ve'!

Hej Hanne!
"Help!!! - oh, I need somebody" - Nej det er ikke McCartney, som har griflet denne smøre, men BARE MIG, en af dine sikkert mange fans (hvornår kommer der en folde-ud-plakat af dig på midtersiderne???).
Anyway, grunden til, at jeg skriver til dig har du sikkert fundet ud af, så lad mig nu komme til sagen (Æ' problem do ve'): Jeg SITTER FAAST (Citat: Jullerup Færgeby) - i "The last Ninja", som jeg for mine usle sparemønter (kr. 178,-) erhvervede mig for et par uger siden. Upps, back to business. I "The Wastelands" har jeg taget kloen og ryddet bjergstien for tumber. Nu står jeg ved en muret afsats, ved hvis fod der løber en bæk. Spørgsmålet: HVORDAN I HELV... KOMMER JEG VIDERE????? Jeg er godt klar over at spillet er nyt, og at du spiller på en Amstrad, men prøv at spørge en af gutterne, for ÅÅÅHHH, hvor vil jeg blive lallende glad for et svar. (SUK, STØN).
Mens du leder efter løsningen, kan jeg vist lige nå et tip til TLN: Når du står ved dragen i "Wilderness", så kast en røgbombe hen foran snuden af den, og den vil gå totalt i coma! Det gør du ved at gå helt til venstre nederst på skærmen.
Det var alt.
Venter med længsel på svar.
Nicolai Frostholm, Esbjerg.



Hej Nicolai.
Du behøver ikke gøre dig så mange anstrengelser for at få løsningen til "The last Ninja", bare slå op på de rigtige sider (AAA) i dette nummer af SOFT. Så får du ikke bare løsningen på DIT personlige problem, men HELE vejledningen til spillet!
Desværre må jeg skuffe dig med, at det ikke er denne gang du får mig foldet sammen på midter-



Claus tilbage

Hello to you, Hannie-girl.
Jeg er en vild SOFT-læser og C64-narkoman, kvalificeret Amstrad-hader og en varm tilhænger af Soft-Mail, hvilket vil sige brevkassepige Hanne..
Jeg har nogle things til anmelderholdet...
Morten: Virkelig god og very funny. Keep him!
Henrik: Også ret morsom, plejer at bruge kolossalt mange tillægsord..
Hans-Henrik: Genial! Hans anmeldelser er lige til at klaske sig på låret over.
Bjørn: Den extrem mega-bedste anmelder.. Hans anmeldelser af "Soldier One" & "Captured" var virkelig fede.
Men hvor sa... i hel.... har Claus teleporteret sig hen??? Han er også een af de bedste!
No more ævling this time.
Saftige hilsner:
Mikael Bagger, Støvring.
PS: SOFT...hårdkogt, ægte blødware!



Davs Mikael!
Det er jo fedt du godt kan li' vores blad, det kan vi osse selv!! Men det med Claus, det er jo ikke så godt, savner du ham virkelig så meget??? Det gør jeg osse! Men der skulle være et håb for at vi får ham at se som specialguest inden særlig mange sider. Hvad siger du til det!!
Hej fra Hanne.



Grønært

Hej Hanne.
Jeg hedder Cep (udtales Sææææp eller Sæppp) og er 17 1/2 år. Jeg er ny på computer-arenaen og ivrig efter at lære at programmere og game action-games.
Nu skal der rådes bod på min "grønhed" overfor computerverdenen, og derfor har jeg købt/lånt flere bøger med Amstrad Basic, og med en lang sommerferie ahead skal der nok komme gang i computteren!
Men faktisk er det SOFT, som har sat fut i mig! Forleden købte jeg for første gang SOFT, og det var bestemt ikke noget dårligt køb! SOFT er nemlig et heftigt blad med gang i'en fra første til sidste side. Specielt de store review's, som f.eks. Nemesis og artiklen om Per Madsen (lidt selvglad!) var kage. Men helt uovertruffen er Soft-Mail med dig ved roret og alle de interessante, morsomme og seriøse samt helt skøre indlæg!!!
Også den nyoprettede El-Cheapos med Flødeisen.. undskyld... Fløis'en, er kage i klasse.
Min eneste beklagelse (den måtte jo komme) er, at lidt mere AMSTRAD-GUF ville være vel set!
Amstrad-Guf= review af de helt absolutte nyeste games til Amstrad, ideer til programmering o.s.v.!!!
Bladet er så godt, at jeg straks vil abonnere på det. Også lige fra og med næste nummer!
Til lige, sludder til slut lige et spørgsmål: Hvilken Amstrad ejer du, Hanne???
Amstradeligstens Grussen von CEP.
OBS! CEP står for Carsten Erik Pedersen, og har ikke det mindste med Sepp Piontek fra vores lækre landshold, at gøre!!!



Hej CEP!
Vi synes også selv, at SOFT er godt. Netop fordi det koncentrerer sig om de mest populære

SOFT·MAIL

hjemmecomputere, og ikke bare om eet mærke. Som du nok har lagt mærke til, er vi begyndt at have noget stof om Amiga, mens Spectrum står lidt i skyggen. Altså et generationsskifte!
Og hvilken computer, jeg har!?! Flere. Selvom jeg bruger min Amstrad Joyce mest.
Hej fra
Hanne!



El Cheapos

Hej Hanne,
jeg har skrevet til denne brevkasse tidligere, men har ikke fået brevet i.
På en nylig rejse til Spanien, købte jeg en del spil til 800-850 pesetas, hvilket svarer til ca. 50-60 kroner. Jeg fik bl.a. "Babarian", "Mag Max" og "Pulsator" til min kære Ammy. Jeg synes, det er for strengt, at forhandlerne herhjemme så tillader sig at tage 170 kr. for et spil.
En anden ting er, at jeg synes, at folk som "Uridium Boys" m.fl. er ret barnlige, når de skriver ind til Soft-Mail for at fortælle, at deres åh-så-dejlige stykke plastic er bedre end Ammy'en.
Med venlig hilsen,
Jacob Schultz, Greve.
PS: Tip til "Short Circuit", tryk O-C-E-A-N samtidig og bum, og du kan spille på anden level.



Davs Jacob!
I Spanien foregår der megen piratvirksomhed. Ikke bare på tøj, smykker, ure o.lign., men også på software! Dog kan dine spil godt se orginale ud. For i det selv samme land produceres ofte både covers og labels til de originale spil, som så evt. bliver "smuglet" ud fra trykkeriet, eller bliver genoptrykt. Det foregår lynhurtigt, så piratspillene kan være på markedet næsten samtidig med de originale spil og til en langt billigere pris!
Det er derfor, forhandlerne "tillader" sig at tage fuld pris for deres spil. Men så er de også originale!!! De andre ligner kun originalerne, selvom jeg indrømmer, arbejdet ofte er så godt udført, at det er svært at se forskel.
Ok?
Hanne.



Flowers, åhh Flowers!

Hej Hanne,
please, hjælp. Jeg har abstinenser, Jeg ryster, bævrer og er næsten lige ved at dø. Efter en tur til Færøerne har jeg forelsket mig i en lille sød og nuttet spillemaskine, der hedder "Flowers" (sødt navn, ikk'). Jeg håber, du kan sige mig om den findes til cbm64; hvis ikke må jeg jo ta' med Windston Churchill en gang til. Jeg savner hende.
Selve spillet foregår således:
Du er et lille rumskib nederst på skærmen, det skal bøffe en masse flotte blomster, der daler ned fra oven; ind imellem kommer der fem hvide blomster på en stribe, de skal også skydes, eftersom hvilken en, du skyder først får du enten speed, laser, missils, cutter eller et ekstra rumskib på skærmen, det flytter sig modsat af dig. Senere i spillet er der en stor gul blomst og senere igen en planet.
Jeg har kun beskrevet en del af spillet, men jeg håber, du alligevel kan hjælpe mig ellers; dør jeg af kærestesorg.
Den forelskede fyr,
Jacob Vejstrup.



Allerkæreste Jacob!
Det ser desværre ud, som om du godt kan bestille billetten hos Windston Churchill med det samme. Jeg har ikke kunnet opdrive dit elskede "Flowers", ikke engang nogen, der kender det! Og det på trods af, at vi både har talt med de førende importører og et utal af garvede gamesters.
Så jeg tror, du bliver nødt til at kaste din kærlighed på en anden ung dame, hvis de da ikke snart sætter prisen ned på 10-turs kort hos DFDS-bådene.
Alt held fra,
Hanne.



Verden ville gå under, HVIS...

Hello Hanne!
SOFT er simpelthen bare et overfedt blad! Verden ville gå under, hvis SOFT ikke eksisterede. Det bedste i bladet synes jeg, er AAA. Der er kun een ting, jeg er skuffet over, det er, at I ikke laver så mange programlistninger som tidligere. Soft Check er også pølse-fedt.
Alt det andet latterlige tjald, man kan købe i kioskerne er til at brække sig over, til alle købere af den slags kan jeg kun sige: BIG NOSE (snabel).
Hilsen,
Morten Eriksen, Mårslet.



Hej Morten!
Det er selvfølgelig meget godt altsammen, men hvis du er så syg efter programudlistninger kan du jo købe TAST næste gang, du er i kiosken. Det er et overkodylt godt blad, KUN med programudlistninger. Og for lige at garantere dig det der "special touch of SOFT", er chefred.'en for TAST den samme som på SOFT.
Hanne.



De orange faner!

Hej Hanne.Først vil jeg sige, at du klarer det job fint. Dernæst har jeg et par spørgsmål, som jeg håber du vil svare på.
1: Jeg har læst testen af "Collosus Chess 4.0" i et gammelt SOFT (nr. 1, 1986) og nu, da jeg har tænkt mig at investere i et computer skakspil, vil jeg vide, om "Collosus Chess 4.0" stadig er det bedste, eller om der er kommet nye og bedre skakspil.
2: Jeg er helt crazy med "Archon", og da jeg læste i jeres søsterblad, at "Archon 2" var kommet til Amiga, blev jeg orange af misundelse; problemet er nemlig, at jeg har en 64'er og vil gerne vide, om spillet også findes til min computer.
Jakob Albrethsen, Snekkersten.



Hej Jacob.
Tak!
1: Jeg vil stadig mene, at "Collosus Chess 4.0" er det bedste skakspil på markedet. Også selvom det er LIDT gammelt!
2: "Archon 2" er lavet til din computer, men måske skal du alligevel forblive orange. 64'er versionen er nemlig utrolig svær at skaffe, da det engelske firma nu er gået over til kun at producere Amiga-udgaven. Men er du heldig, finder du en forretning, der endnu har et 64'er-eksemplar tilbage. Ellers: Tough luck.
Hanne.



Kim Schumacher-kompatibel.

Dear Hanne.
Hvilket råsejt blad, du og resten af redaktionen skriver i. I hope you can hilfe mir. Skulle det være sådan, at du sidder og brænder for at fortælle mig (og andre), hvordan man sådan rent tilfældigt kunne få uendeligt liv i commodoreversionen af "Cobra"?
Til dig vil jeg bare sige: din mega-maxi-monster-multi-mester-million-mondæn-super dejlige pige.
Med venlig hilsen,
Søren "S.O.S" Skou.
PS: Selvom jeg har en C-64'er, afholder det mig ikke fra at give lidt snyd til Speccy's "Stainless Steel". Tryk PASD og Enter samtidig, og du bliver udødelig.



Nej Søren,
du har valgt det forkerte tidspunkt; jeg er ikke vild i varmen, nok til at kunne ryste et uendelighedspoke ud af ærmet. Men det kan jo være,at der er mogle supermænd ude i det øvrige continent, der har en POKE liggende parat til dig og din 'puter.
Hvad er det egentlig, du fisker efter, lille mand? Min autograf??
Hanne.

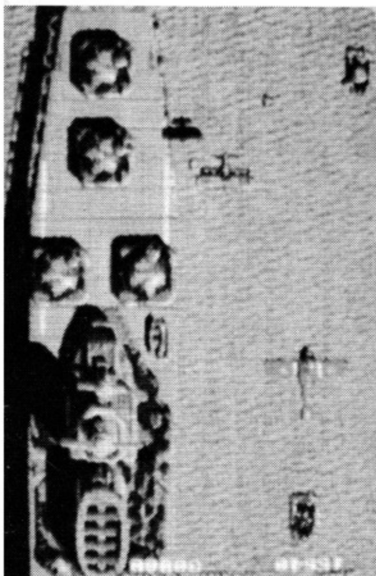
Julegodter:

De bedste spil er **konverteringer**

Så er der nyt på vej til din computer! Årets hotteste titler og julesalgets absolutte topscorere er konverteringerne. Almindelige dataspil der kopieres direkte fra grillbarernes rygende varme spilleautomater...



Ja, drenge! Nu kommer Out Run heldigvis også i en hjemmecomputerudgave, takket være US Gold.



Æd dit gamle udstødningsrør på at Firebird ikke kan gøre Flying Shark's grafik efter. Det er bare SÅ flot!

Din hukommelse er forhåbentlig ikke mere forkalket, end at Road Runner, Wonderboy, Enduro Racer og Gauntlet stadig siger den et eller andet?

Men tag det bare roligt, hvis du ikke længere har check på alle de nye seje spillehalskonverteringer. Der ankommer konstant en lind strøm af review-eksemplarer, som ligger og fylder op på hr. chefredaktør Kirkegårds skrivebord. Og samtidig drukner manden også i pressemeddelelser om øjeblikkets hotteste licensaftaler.

Sådanne dårlige arbejdsvilkår findes der kun en logisk reaktion på. Anmeldere, der går amok for åben skærm i SOFT Check, samt de spalter, du lige har taget hul på. - Nemlig den mest overdrevent fede indsprøjtning af licens-overtrykket i Guds grønne Danmark.

Det her er ganske simpelt Arcade-a-go-go, så det vasker sig.

US Gold

Hvis der er nogen, som vil noget indenfor konverteringer må det være det "amerikanske guld", der egentlig består af 99% engelsk programmering og styring. US Gold har for tiden verdens største ophobning af spillehalslicenser, hvad hverken revisorerne eller programmørerne græder over.

Faktisk græder cheferne kun over licenserne, når de skal sætte deres navn på checkene til spillemaskine-firmaerne...

US Gold står i øvrigt på spring for at smide en håndfuld licensspil på markedet før alle de øvrige firmaer.

Blandt de mindre interessante licenser (det vil sige, at de bør være anmeldt andetsteds i bladet) har vi **Last Mission**, **Solomon's Key**, **Survivor** og manden med filmverdenens mest berømte læderpisk, **Indiana Jones**, himself!

Med **Rygar** vender vi frygteligt tilbage til et af årene mellem verdens skabelse og dinosaurernes fødsel. Rygar er helten, og det er ham du skal hjælpe...

Du skal rent faktisk hjælpe ham igennem rundt regnet 300 skærmfulde fjendeland, før trængslerne er overstående. Ligesom nu var kampsport også ret in på Rygars tid, så det er hans forsvar og angreb.

Men udover Rygar er der også **Out Run** og skateboardspillet **"720 degrees"**. Og hvis du er en ignorant, der aldrig har hørt om nogen af dem, må du enten leve i ulykkelig uvished, opsøge en velassorteret spillehal eller kigge i et af de gamle SOFT-blade, hvor undertegnede ace-reporter har brugt krudt på dem...

GO!

Kan du føle din næse vokse? Her sidder du og bander over de få nyheder (og forholdsvis få titler), US Gold-programmet indeholder. Men du er blevet snydt endnu en gang. Udbuddet af nye licenser til computerne er alt andet end pauvert, og det har selvfølgelig også smittet af på US Gold.

Interne rokeringer har nemlig gjort, at US Gold har flyttet de nyeste licensaftaler ud til deres nye label GO! Men det bliver til gengæld også noget, der rykker, hvis det står til US.

Der er indtil videre kun sluppet oplysninger ud om spillelicenserne fra Capcom. Til gengæld skulle man nok mene, at begge to burde være en grundig omtale værd.

Speed Rumbler er en gammel kending i spillehallerne. Det gælder om at redde gidslerne indenfor tidsfristen på 24 timer, samtidig med at du totalhavarerer fjenderne. I det 21. århundrede er bilerne påmonteret et par maskingevæ-

De bedste spil...

rer som standard - og gæt, hvad de kan bruges til.
Speed Rumbler har hverken fantastisk grafik, lyd eller tiltrækningskraft. Til gengæld er det et solidt spil, som det bør være muligt at overføre til computere uden alt for store krumspring.
Bionic Commandos er mere action af samme skuffe. Denne gang er du bare udstyret med kunstig arm og shotgun, hvilket skulle give dig en fair chance for at svinge og skyde dig igennem de uendelige horder af dybt psykotisk forstyrrede individer (du ved, det der også kaldes fjender af mindre begavede).
Der er mange kurrer på tråden med hensyn til Capcoms tredie "biggie", Side Arms. Ingen ved tilsyneladende, om licensen er gået til The Edge, US Gold eller en helt tredie koncern. Only time will tell. Til gengæld fortæller SOFT dig, at "GO!" spillene vil være en coctail af spillehalskonverteringer og licenser fra tegneserier, populære legetøjer og meget andet godt. Og vi fortæller dig en også en masse mere om alle "GO!"'s andre licenser (der vil være en særdeles velbevaret hemmelighed indtil PCW Show'et) i næste SOFT.

Aktive Activision

Hvis ikke US Gold har en hel del licenser klar i ærmet, kunne det let ske, at de må afgive deres førsteplads på konverteringerne til deres værste konkurrent, Activision.
Activision har p.t. ikke færre end syv konverteringer på programmet, og deres software-ambasssadør, Andrew Wright, lover, at de også arbejder med lidt af hvert. Og så er det forøvrigt også lige oppe over med Supersprint og Rampage, der ikke skulle behøve nogen introduktion for vores læsere...
Det bør heller ikke være nødvendigt for **Gunsmoke** og **Super Hang-On**'s vedkommende. Super Hang-On er Hang-On med stereolyd, vibrerende håndtag og forbedret grafik - så blev du så klog. Også selvom vi for håndtagenes vedkommende nok må opgive en konvertering til Commodore 64, Amstrad og alle de andre.
I det lettere forældede **Firetrap** game overvåger du ydersiderne af en brændende skyskraber. Både pige, hunde og forretningsmænd hænger langt ud af vinduerne og håber på at blive reddet.
Men det er fuldstændig op til dig og dine klatre-egenskaber, om staklerne skal reddes. Pas på det flyvende inventar og ildkuglerne og glæd dig til du har reddet den larmende pige på toppen af skyskraberen. Så har du nemlig fred i sådan cirkum fem nanosekunder.
Nu er det nemlig igen tid at redde menneskeracen. Denne gang skal du redde os fra en fejlbehæftet supercomputer, der kalder sig "Dark". Så du smutter afsted på dine **Legendary Wings** og forsøger at lokalisere Dark, samtidig med at du neutraliserer og undgår alle de naturlige fjender.
Et fyrre på dusinet spil!
Hvis der er noget, **Lock-On** ikke kan kaldes, er det et banalt spil. Her kan du nemlig prøve kræfter med en avanceret jetjager, og det er din pligt at udføre det nødvendige antal raids mod fjendens installationer (der er vistnok uendeligt mange) samt snuppe en frisk luftkamp i ny og næ.
Grafikken er lige i øjet. Og tiltrækningen temmelig langt ved siden af...

Ocean

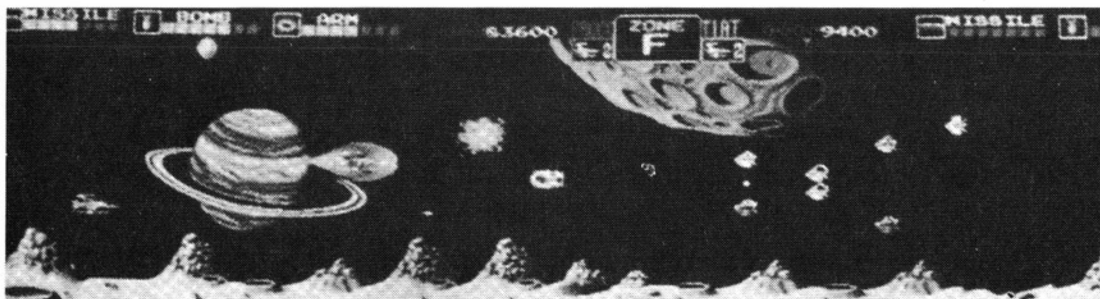
Det er Ocean/Imagine, der råder over øjeblikkets største in-house udviklings-team. Så lad dig ikke snyde af deres beskedne tredieplads på vores liste.
Rent faktisk er de på linie med Activision, når man taler om spillehalslicenserne. Og det mere end 40 mand store udviklingsteam kunne let betyde hurtigere turnaround times, end de to andre mastodonter nogensinde kunne drømme om.
Hvis man skal tage **Renegade** som et eksempel på Oceans lovede mere kvalitetsbevidste stil, er der ganske givet noget at glæde sig til.
Men lad dig ikke forblænde af den excellente konvertering af Renegade. Oceans ledelse lægger ikke skjul på, at deres **Tank**-spil ikke hører til blandt de allerbedste. Man var faktisk i stærk tvivl om det kunne holde til en fuldprisudgivelse, eller om det skulle samles op på en compilations-pakke.
Til gengæld var den tidlige version af **Athena**, som jeg fik lov at lege med på mit sidste Englands-trip, absolut ikke uden evner. Måske et julehit?
Efter trekløveret kommer menuen efter alt at dømme til at stå på Gryzor og Combat School. Ikke noget dårligt valg til efterårets store omsætning, skulle man mene.
Gryzor er et temmelig hektisk shoot'em up af værste skuffe, hvor du er smuttet ind i hovedrollen som B-filmens enmandshær. Der er til gengæld ikke spor B-film over din soldat og hans højtydende laserriffel.
Efter et par ture med de udendørs selskabslege (såsom at prikke små søde huller i de fjendtlige soldater) kommer den alvorlige del. Undergrundskomplekset med rullende miner, elektriske hegn og alt, hvad der hører til af imponator-skrammel.
Overvej aldrig næste skud. Tænk aldrig over dit ansvar for enkerne. Bank alt ned, der er indenfor skudvidde. Så kan du også overleve i mindst 30 sekunder!!
Hvordan Ocean har tænkt sig at proppe bare en brøkdel af den syrede grafik ind i en hjemme-'puter må du ikke spørge mig om (sådanne spørgsmål henvises til oraklet i Delfi). Men de indledende skærmbilleder, Ocean var i stand til at fremvise, så da ikke helt værst ud...
Hvordan **Combat School** vil tage sig ud på computerskærmen, må du slet ikke spørge mig om. Programmørerne var stadig ikke færdige med analyserne af spillehalsmaskinen under mit besøg - men de var til gengæld blevet hammergode til at spille det!
Combat School er et stinkende hit, hvor man selvfølgelig er kommet på kampskole. Træningslejren består af lidt af hvert, men det er ret betegnende, at spillerens bevægelser med fireknapper og trackerball er nogenlunde ligeså krævende som en ægte kampskole ville være.
Exclusiv grafik, satans til lydside og masser af hårde discipliner er the name of the game!
Men der burde også være gode chancer for at se **Victory Road** i butikkerne et pænt stykke tid inden juleaften. Og det kunne vise sig lige at være sagen for alle Ikari Warriors.
Spillehalsspillet er i princippet Ikari Warriors i rummet. SNK har åbenbart ikke følt det nødvendigt at ændre andet end grafik og plot...
Næste levende billeder, som hedder **Rastan Saga**, er også lidt af et kø-objekt for spilleglade folk. Det er kort sagt en slags vikinge-platforms kampspil, get it?
Der er seks niveauer, som hver er tre skærme store, og på det sidste niveau entrer du naturligvis dragens hule og øjner chancen for at skaffe en prinsesse mere til husholdningen.
Du tror garanteret, at det er en kæmpeløgn, når jeg fortæller om den sidste konvertering. Navnet er **Psycho Soldier**, og hovedpersonen er en lille nuttet person, der kalder sig Athena.
Chok, chok og atter chok over den misvisende titel. Her havde man lige glædet sig til en omgang tankeløs vold, og så skal man sørge for freden i fremtidens verden! Men spillet er stadig ret underholdende.

Konami vil selv

Det ville være synd at sige, at Konami's helt eget "bureau" for computerkonverteringer (eller NMC Global, som de selv foretrækker at kalde det) har markeret sig synderligt på det sidste.
Der har rent faktisk ikke været nogen særlige kvæk at spore siden de glade Jailbreak og Nemesis-dage. Men så kan det selvfølgelig osse kun blive bedre...
Fakta er, at NMC sidder særdeles behageligt på et par af tidens bedste titler. Salamander/Nemesis II og Jackal!
I **Salamander** flyver du selvfølgelig også ned gennem en lang tunnel, hvor du hamrer, skyder og som den sidste udvej, manøvrerer dig igennem problemerne. Det er muligt at samle nogle grønne dimser op undervejs, hvis du ikke skulle være tilfreds med fart, missillageret, laseren eller kraftfeltet (hvilket du naturligvis aldrig er i Salamander!).
Salamander er i bedste Nemesis-stil. Hverken bedre eller dårligere på nogen punkter - bare en smule anderledes.
Jackal er knapt så fantastisk. Kynikere kalder det en tam gang Commando/Rambo-action.
Men det må i al retfærdighed bemærkes, at Jackal er ret meget bedre end Commando og Rambo. Spørgsmålet er bare, om der er plads til mere destruktion!?

Småskravlet

Der findes naturligvis også et par spredte licenser, som ikke ser ud af ret meget i de andres selskab.
Først har vi Firebird med deres superbe konvertering af **Bubble Bobble** og the-up-and-coming-star, hvis man skal tro brøkdele af pr-afdelingens mundsvær, Flying Shark.



Kan du tænke dig en mere overdreven computer end Darius med sine tre sammenkoblede TV-skærme (bortset fra en med fire, eller fem skærme, velsagtens)?
Ja, det ER blæret. En sådan hjemmedata-version er af praktiske grunde ikke mulig.



Redaktøren på vej til sit kontor? Nu snart også til din 'puter...
Her er det Rastan Saga, og skærmbilledet er knipset fra den oprindelige grill-udgave. Vi tipper hjemme-versionen til at blive knap så lysægte.

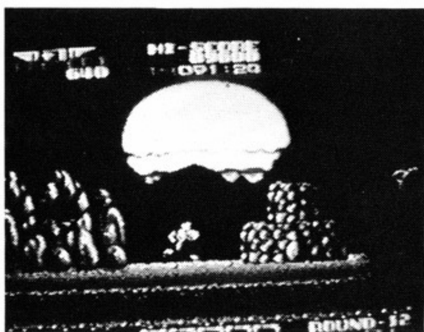
Da Bubble Bobble af gode grunde (se andetsteds i bladet) ikke vil være specielt interessant at omtale her, må vi jo ty til den kommende stjerne på computerhimlen.
Håbet er lysegrønt, **Flying Shark** er allerede en stjerne på spillehallernes indtjeningskurver. Spillet er ganske enkelt en fed sællert. For hvilken fanatiker med respekt for sig selv skal ikke lige afprøve sine talenter på maskinen, der er blevet kaldt eneste værdige efterfølger for 1942.
Det kan dog ikke siges at være specielt retfærdigt at kalde Flying Shark for efterfølgeren, når spillet rent faktisk er bedre...
Det gælder ganske enkelt om at skaffe sit Anden Verdenskrigsfly helskindet gennem alle de angribende jagere, bombere, tanks, skibe og alle de andre ingredienser. På din vej gennem spillet vil du ganske givet bemærke det flotte vue over de tropiske junglelandskaber, havet, strandene, havnene og byerne.
Flying Shark er bare så flot og så fængslende!!
Håber, at Firebird gør et bedre stykke arbejde med Flying Shark, end Elites 1942, for slet ikke at tale om svenskernes "1943" plagiat (et vaskeægte bvadr-spil, der røg lige ned i Soft-redaktørens private brækpose).
The Edge har ligeledes store planer med deres konvertering. Og nej, det er absolut ikke Garfield, der er tale om. Men maskinen for alle de ægte machos!
Side Arms fra Capcom er selvsagt et virkeligt godt shoot'em up med alt, hvad det medfører. Du har ansvaret for styringen af et par supersoldater (løjtnant Henry og sergeant Sanders), som er oppe imod alle verdens onde kræfter.
Og alt, hvad du skal tænke på, er at bombe de onde kræfter tilbage til stenalderen og finde objektet, der fører Henry og Sanders sammen til det uovervindelige superheltepar!
Til sidst er der outsider-firmaet Alligata, der har en vis evne til at producere virkeligt gode spil indimellem en del decideret crap...
Og sandelig, om det ikke er lykkedes Alligata at indkassere licensen til Capcom's **Section Z**. Men det er ikke nogen fantastisk foræring, eftersom Section Z aldrig har markeret sig i spillehalssammenhæng.
Spillet er faktisk ret simpelt. Du flyver fra venstre mod højre ad en korridor, mens alle fjenderne (forhåbentlig) flygter i rædsel. Eneste afveksling fra Nemesis og alle de andre er, at du ikke gemmer dig inde i et rumskib, men ude i den store verden på egen hånd og med en jet-pack på ryggen.

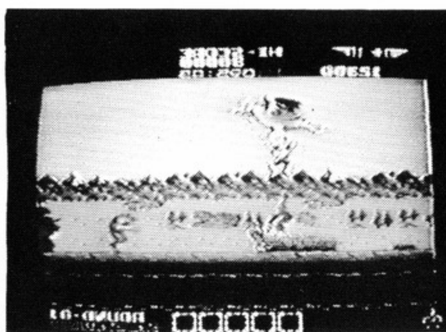
Overraskelserne

Men det er ganske givet, at softwarehusene også har gemt et par licens-overraskelser til Personal Computer World Show'et.
Jeg ved blandt andet helt positivt, at der ligger tre særdeles interessante licenser og venter på PCW.
Først og fremmest er der jo Sega's **Alien Syndrome**, der ganske enkelt må ende som en klassiker på linie med Nemesis, Gauntlet og Out Run. Sega har nemlig "liftet" et par ideer fra Quartet til at producere et af verdens bedste shoot'em ups.
Vi er i 90'erne og den første rumkoloni er lige blevet etableret. Du har lige modtaget en meddelelse på dit rumskibs fjernskriver om at kolonien er blevet invaderet af aliens fra Alpha-planeten.
Plottet er ganske simpelt Aliens om igen.
Men det er først med spillemaskinen, at filmen bliver levende. Store ulækre aliens-sprites og ægte slim...
Lydsidens uappetitlighed er der absolut heller ikke sparet på. Min personlige favorit er kvindeskriget på two-player gamet - med indbygget garanti for totalrensning af øregangene.
Taito's **Soldier of Light** falder faktisk sørgeligt til jorden ved sammenligning. Og det selvom spillet på ingen måde er dårligt!
Soldier of Light er "bare" et andet shoot'em up, hvor en håndfuld lede karle forsøger at overtage nogle planeter i din galakse. Så på trods af virkelig flot grafik og god lyd er der ingen undskyldninger for ikke at stå i køen for Alien Syndrome.
Endnu et Taito, nemlig det tre skærms store Darius-game, der efterhånden ikke burde kræve nogen introduktion...
Kort sagt, et Scramble-agtigt game i opdateret '87-version med fantastisk hardware og en funky melodi, a la Shannon's "Let the Music Play". Det er bare psykedeliske sprites, utrolige monstre, massive skærme og fantastiske lydeffekter!
Du kan ganske enkelt ikke lade være med at tage en "enkelt" omgang mere...
Hvilke/hvilket firma(er), der er løbet af med de tre syrefede games vil det desværre ikke være muligt at ofentliggøre endnu. Men forventningens glæde efter næste nummer af SOFT er vel heller ikke det værste, vel?
Ten, four, rubberduck and out fra... **Morten Strunge Nielsen**

Her er et shot fra Last Mission gamet (i den originale automatudgave, ikke computerversionen).

Redaktionen er bare vilde med supermachoen Rygar, så vi har fluks set vores snit til at svinge to skærmbilleder op på disken... Imponerende!





Din datamat som "synth":

Når computeren RYTMER



Tag et keyboard, prop det ind i enden på en 64'er og kør så et program ind. Hvad har du nu?
Sådan cirka Danmarks mest avancerede musiklegetøj til hjemmebrug. Endda for under 2000 kr.!

De tunge basrytmer rykker i mellemgulvet. Alt under bæltestedet bevæger sig i takt og stemningen i lokalet er til at skære i - så tyk er den. Der er tryk på.
Pludselig banker det på døren. Det er naboen, der ikke kan sove. Han tror, vi holder fest. Og bliver noget forbavset, da det eneste, han ser, er to fyre med en hjemmecomputer og et keyboard.
Sådan var forholdene, da vi testede et af de nyeste keyboards til Commodore 64/128. En smart og effektiv musikmaskine til bare 2 kilokroner.

Uden data-teknologien ville breakdance og Jean Michel Jarre aldrig være opfundet. Da synthesizeren for første gang så dagens lys, har udviklingen været rivende indenfor musikverden - og specielt rocken.
Dog har synthesizere altid været forbeholdt de store pengepunge, indtil for et par år siden, hvor Yamaha smed en af de første synthesizere til Commodore 64 på markedet ved navn CX5M. Nu er markedet efterhånden fyldt med smarte synthesizere til computere, og et af produkterne (som SOFT denne gang har fået fingrene i) er "Music Expansion System For The Commodore 64/128" fra Commodores engelske afdeling og SFX.
Da testholdet blev præsenteret for produktet, gik vi straks igang med at opsætte hele molevitten, og til vor store forundring var det faktisk pærelet - et styk Sound Expander cartridge skulle placeres i cartridge-porten bag Commodore 64, og herefter skulle et kabel tilsluttes commodore 64 og selve synthesizeren.
Men hvad kan Music Expander så egentlig? Deres trofaste begav sig ud på en journey i musikkens verden...

Vi pakker os ud

Med i pakken følger tre bånd: Sound Expander, Musik Maker II og Sound Studio.
Efter man har kørt det første bånd igennem (Sound Expander), kommer skærmbilledet frem, bestående af fire hovedmenuer.

laver



Flot er det, det nye Music Expander keyboard fra Commodore. Inklusive interface og programmer er prisen bare 2000 kroner.

En af menu-skærmene er Synth Voices, og her vælger du musik-instrument.
Udvalget af musikinstrumenter er rimelig bredt: Fløjte, guitar, vibrafon, horn, stryger, klaver, to slags orgel, harpe og tre former for synthesizere.
Visse af musikinstrumenterne lyder dog ikke just som i virkeligheden. Klaveret lyder som noget fra en spilledåse, hornet lyder som en klarinet og fløjten lyder som noget rod fra et U-land (U-musikalsk land).
Resten af instrumenterne er dog OK, især blev test-holdet tændt på de råseje elektroniske lyde fra synthesizerne.
"Ensemble" og "Octave" er de næste punkter på menuen, og med disse effekter har man mulighed for henholdsvis at gøre tonen mere gennemgående og vælge mellem en højere og en dybere lyd.
Det sidste punkt under hovedmenuen er L.H. Voices, som medvirker en anderledes lyd med hensyn til bassen.
Den anden hovedmenu hedder Setup, og her kan man gå ind og få besifring på venstrehånden, således at du får flere toner på en gang. Ret godt.
Endvidere har du mulighed for at få ekko på tonerne, hvilket har en ganske lækker virkning, når man spiller Synthesizer-lyd. Herudover er der en række "pjat"-funktioner som baggrundsfarver, afmærkning af noder på et nodepapir osv.
Næste hovedmenu er mere interessant - nemlig Rhytm. Her har du mulighed for at få lidt gang i den med de indbyggede diskorytmer, rock'n'roll, reggae, swing, march og meget andet godt til dine melodier, hvilket giver en helt anden musikalsk effekt, end hvis du blot sidder og slår en tone ned ad gangen.
Den sidste menu på Sound Expander er menuen Riff, som indeholder forskellige musikstykker, som kan bruges til demonstration - herunder bl.a. et corny hønse-mix med banjoer og violiner samt Telstar, temamusikken til Pladeparade.

Music Maker er et bånd for sig

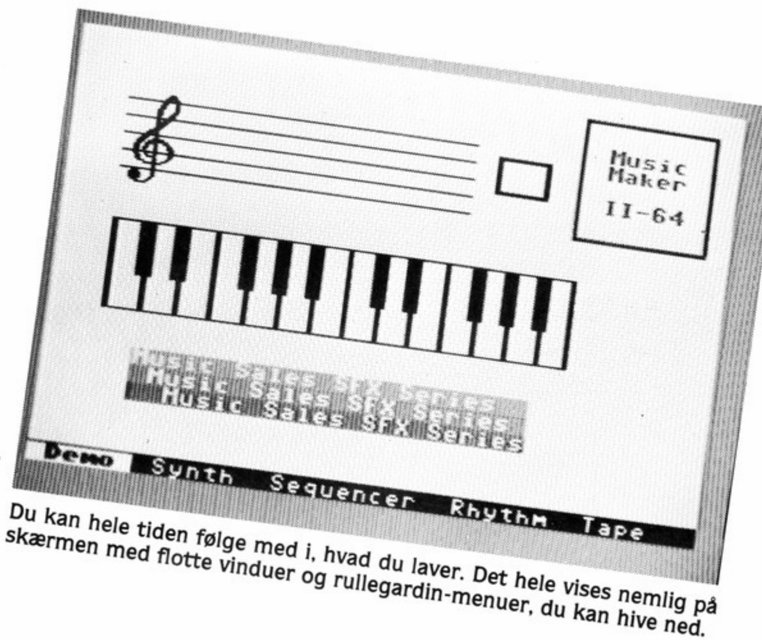
Music Maker II, som er det næste bånd i rækken, indeholder 10 forskellige baggrundslyde, som du kan sammensætte med din egen melodi. De mest bemærkelsesværdige må siges at være baggrunds-trommer og bas, som giver en virkelig tyk virkning.
Mener du, at din melodi et sikkert hit, kan du selvfølgelig gemme den på et bånd eller disk, med henblik på en fed kontrakt med et pladeselskab (eller indsendelse til næste Melodiske Grand Prix).
Hvis du imidlertid er blevet godt træt af at spille Prinsesse Toben og ønsker at udvide din viden om musik, kan du lege lidt med den medfølgende "musik-lærer", som fortæller dig, hvad dine noder hedder, og hvordan de bliver placeret på et nodesystem. Bagest i instruktionshæftet er der små melodier, som du så kan øve dig efter når du har lært nodesystemet.
Mangler du lidt inspiration, kan du spille en af de medfølgende demo-melodier som f.eks. "Det sidste stik". Disse Demo-melodier er mere professionelle end dem på Sound Expander.

De proffes Sound Studio

Det sidste medfølgende bånd er Sound Studio, og den henvender sig til de lidt mere øvede musikmaestros. Altså halvproffe personer.
Med Sound Studio har du mulighed for at skabe dine egne synthesizer-lyde ved hjælp af tre forskellige parametre som er tonehøjde, klang og styrke.
Der er noget her, men det er ikke super-godt. Vi kalder Sound Studio for semi-professionelt, og det er absolut latterligt, at programmet er båndet. Hvorfor ikke lave en diskversion?
Enhver kan da sige sig selv, at ingen professionel musiker vil sidde i et studie og fedte med en sløv Commodore-datasette! Nej, sådanne programmer skal være på diskette, hverken mere eller mindre.
Spørger vi importøren (Quicksoft på 01-24 12 33) siger de, at der ikke findes en diskette-udgave af programmet, ejheller mod en merpris. Latterligt!

Er dette keyboard til scene-bands?

På scenen kan Music Expander keyboardet med programmerne kun med meget god vilje bruges som opbaknings-instrumet til en koncert. Ikke er lydkvaliten ikke er god nok, den er faktisk fin og ligner til forveksling en sag som DX-7'eren. Nej, vi forudser bare, at sker der f.eks. et strømafbrud midt i det hele, vil det slette al information fra maskinen. For ikke at tale om at man skal loade programmet ind i maskinen igen, og det tager alligevel et stykke tid. Takket være den fantastisk sneglede Commodore-båndstation.



Du kan hele tiden følge med i, hvad du laver. Det hele vises nemlig på skærmen med flotte vinduer og rullegardin-menuer, du kan hive ned.

RYTMER



Læg mærke til størrelsen på Music Expander keyboardet. Den er fuldprofessionel.

Mulighederne med Music Expander for nybegynderen er store, men det kræver, at han/hun har en hel del erfaring indenfor musikkens fagudtryk, for ikke at tale om, at det hele er på engelsk.
Man bør også tænke på, at Music Expander er delt op over tre bånd, hvilket betyder, at man kun har mulighed for at bruge et bånds musik-faciliteter, hvilket hurtigt vil blive begrænset for den øvede musiker. To af båndenes effekter kan ikke blandes.

Music Expander i hjemmestudiet

Det er vel i hjemmestudiet, Music Expander for alvor kommer til sin ret. Med muligheden for at tilslutte keyboard og Commodore til sit stereoanlæg, kan der stærk power-lyd ud af højtalerne.
Music Expander kan også danne den grundlæggende viden indenfor synthesizere, eller man kan, hvis man pludselig får en god ide til en melodi, afprøve den på keyboardet med alle de forskellige muligheder der er, som f.eks. baggrundsrytmer, ekko osv.

Er nem at omgås

Brugervejledningerne for de forskellige bånd er alle på engelsk og er endnu ikke oversat til dansk. Dette vanskeliggør forståelsen en del, da mange af ordene ovenikøbet er engelske fagudtryk.
Brugervejledningerne gennemgår koncist hver enkelt menu, og fortæller kort, hvad de forskellige kommandoer kan bruges til.
Desværre mangler der en referencemanual til Music Expander, så man skal altså læse de forskellige manualer igennem for at finde frem til netop den kommando, man ønsker at få forklaret.



- De tre programmer kan ikke køres samtidig.
- Visse musik-instrumenter lyder forkert.
- Komplicerede fagudtryk på engelsk.
- Programmerne er på bånd.



- Nem betjening.
- God måde at lære at spille.
- Let at installere.
- Stort keyboard.
- Et fund til prisen.

Udover de udmærkede brugervejledninger følger små klistermærker med, som man kan afmærke keyboardets taster med. Dette er specielt praktisk, hvis man ønsker at lære, hvor de forskellige toner sidder.
Betjeningen af Music Expander er ganske let. Du flytter cursoren frem og tilbage ved hjælp af funktionstasterne F1 og F3, og når du har fundet den kommando, du ønsker at bruge, bekræftes dette ved et enkelt tryk på F7. Herudover skal du engang imellem bruge mellemrumstangen til f.eks. at ændre tempoet.
Den eneste afvigelse fra dette "system" er på Studio Sound-båndet, hvor man enten flytter cursoren, som består af en pil, ved hjælp af definerede taster eller ved hjælp af joystick.

Konklusion

Music Expander er en værdig musikpakke til bare 1995,-, og den må siges at være et sand fund for folk, som interesserer sig for at komponere på hjemmeplan. Som samlet pakke er den en drøm for dig, der allerede har en 64'er eller 128'er. Og prisen er jo lav.
Man kan dog godt erhverve sig en brugt synthesizer med nogenlunde de samme funktioner for omkring samme sjat kroner, men ønsker man en musikmaskine i den professionelle klasse, koster den som minimum 4-5 gange så meget!
Fordelen med en rigtig synthesizer er, at man har funktionerne fra Music Expanders bånd liggende på et separat panel ovenpå keyboardet, hvilket betyder, at man har større sammensætnings-muligheder og en lettere betjening.
Ulempen? Du kan ikke lege med computer samtidig. Og det med en dataskærm er der jo mange af os, der sætter pris på...

Torben Fløisdorff og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Vind dit eget musik-keyboard

Nu giver Dansk SOFT dig chancen for at vinde dit helt eget Music Expander keyboard inklusive interface og al software (normalpris 1995,- kr.). Bemærk, at kun Commodore-ejere kan tilslutte keyboardet.
Send kuponen ind så vi har den ihænde senest mandag den 16. november. Så deltager du automatisk i trækningen om 1 stk. keyboard.
Kuponen må gerne skrives af, hvis du ikke vil klippe i bladet.

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

Post-nr./by: ______________________

Tlf.: ______________ **Alder:** ______________

Sendes inden den 16/11-87 til:
SOFT
Store Kongensgade 72
1264 København K.
- mærk kuverten "Keyboard-Competition"



Sådan en sag har vi 10 af på højkant i Super Sprint konkurrencen. Det er en Ferrari, dog ikke i fuld størrelse.

SUPER-Konkurrence:

Masser af præmier med SUPER SPRINT



Coveret fra Super Sprint giver dig måske en ide om, hvad det hele går ud på.

Der er fart på i det nye "Super Sprint" spil. Og det er ikke småting, du kan vinde, når SOFT scooper en konkurrence sammen i pitten. Ta' fartbrillerne på og vær med!

Wroom!!
Din Formel-racer holder klar på langsiden af den stegende varme bane. Tilskuerne er spændte. Starten går, sømmet i bund, afsted!
Endnu en gang må du sande det: Der er intet som en vaskeægte Ferrari 126 C4. Og det er netop den øse, du sidder bag rattet i, når det nye "Super Sprint" racerspil dukker op til hjemmecomputeren.

"Super Sprint" præmier for over 6.000,- kr.

Sammen med "Super Sprint"-importøren PCS har SOFT stablet årets kæmpe-konkurrence på højkant. Opgaven er simpel: Du skal gætte, hvad "Super Sprint" handler om.
Til gengæld er præmierne ikke simple, tværtimod.

Lykkens dejlige tøs trækker lod blandt de rigtigt udfyldte kuponer, og første mand på pisten bliver ejer af en rigtig stor fjernstyret Ferrari af den professionelle slags, der bliver brugt i R/C-klubber landet over. Værdi: Over 2000,- kroner!
De næste 10 får "Super Sprint"-spil at fodre computeren med, og så kan de være sikre på hurtig action de næste mange måneder! Værdi: 10 x 179,- kr.!
Og der er mere -

Næste 10 heldige bananer bliver ejer af en detaljeret model af Ferrarien fra selve spillet, Ferrari 126 C4. Modellen er fra Burago, størrelse 1:24, og solidt udført i metal. Værdi: 10 x 118,- kr.!
Men vi stopper ikke her...

Der er nemlig trøstpræmier til endnu 10: En ægte amerikansk baseball-cap i den originale udførelse og med det gyldne Super Sprint-logo trykt henover fronten. Looking sharp, modellen fås ikke i forretningerne, men i udlandet sælges de for omkring 100 kroner pr. stk.!

Sådan gør du.

Kuponen her på siden skal udfyldes og være SOFT ihænde senest den 16. november 1987 kl. 9:00. Forkert udfyldte kuponer vil ligesom de for sent indsendte blive doneret til Københavnske Renovations-Arbejderes Fællesfond. Og det mener vi!
Havner du i bunken blandt de (forhåbentlig mange), der har svaret rigtigt, deltager du i lodtrækningen. Og er du en af de ialt 31 heldige, får du direkte besked.
Præmier kan ikke ombyttes individuelt og ombyttes ikke til penge.
Kuponen må gerne skrives af eller fotokopieres, men vi accepterer kun een kupon pr. husstand. Når du sender ind, må der ikke være andet i kuverten, og kuverten skal tydeligt mærkes med ordene "Super Sprint" på forsiden.
Fat blyanten og gør så noget ved det! Måske er det netop denne gang dig, der er heldig...

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Vær med og vind!

MASSER AF "SUPER SPRINT"-PRÆMIER TIL SOFT-LÆSERNE...

På højkant: 1 kæmpe Formel-racer, fjernstyret. 10 modelbiler. 10 spil. Plus 10 baseball-caps.
Udfyld kuponen og send den inden den 16. november '87 til: SOFT, St. Kongensgade 72, 1264 København K.
Mærk kuverten "Super Sprint".

COMPUTERSPILLET "SUPER SPRINT" HANDLER OM:

☐ Karate ☐ Racerløb ☐ Rumkrig

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Post-nr./by: ____________________

Tlf.: ____________ Alder.: ____________

Computer-type: ____________________

Kuponen må gerne afskrives eller fotokopieres.
Max. 1 kupon pr. husstand.

COMPUTER-SYGEN:

Kan din computer gøre dig SINDSSYG?

Sindssyg. Det er betegnelsen, to læger og en psykolog har hæftet på en 18-årig, der havde siddet for længe foran computeren.
Men KAN man virkelig blive skør af for meget data?
Eller er det hele bare en opreklameret avis-and..?

Ægteskaber ryger ud i computer-krise

Hjemmecomputere er ikke kun en besættelse for de unge. Den har også tag i mange voksne, og bliver ofte til et problem, fordi ægtesengen er for lille til både »han, hun og computeren«.

Af Madeleine Blixen

»Jeg har erkendt, at jeg må nøjes med den del af min mand, der er til stede,« siger en kvinde, der må dele sin mand med en computer.

Hun deler skæbne med mange ægtefæller og kærester til computerfans. Forliste parforhold er blevet en velkendt arbejdsskade i edb-branchen. Ægtesengen er ikke stor nok til ham, hende og hjemmecomputeren.

Lars Knudsen, 32 år og medejer af firmaet Professionel Datainformation, har selv prøvet at være en af de unge, der sidder opslugt af maskinen dag og nat. Nu er han blevet ældre og kan se, hvordan computeren stadig sætter sit præg. »Hvis man kigger sig om i edb-branchen, især blandt programmørerne, så vil man se en bunke ungkarle bag skærmene. Og mange af dem har forliste forhold bag sig,« siger Lars Knudsen – selv ungkarl.

Det er ikke kun forældre, der må kæmpe en kamp for at slæbe deres børn væk fra computeren, hvis magiske kraft er så stor, at den kan opsluge et menneske. I går berettede Berlingske Tidende om en 18-årig mand, der blev indlagt med computersyge. Den 18-åriges liv blev totalt domineret af hans computer. Han blev ét med maskinen og endte med en psykose i en hospitalsseng. Det er et enkeltstående tilfælde, men den fascination, som computeren udøvede på den unge mand, hænger ved de fleste brugere, også når de bliver ældre.

Ægtefæller og kærester til de voksne computerfans har en formidabel modstander i hjemmecomputeren. De må dele hjem med en bippende maskine, en virrende printer og en lysende skærm, hvori deres ægtefælle er fordybet. Og så må de vælge om de vil dele, før maskinen tager det hele.

1. sektion side 6

Kan man blive sindssyg, hvis man opsluges for meget af computeren? Det mener to læger og en psykolog, men andre er uenige...

Børn kan rammes af sindssyge, hvis de tilbringer for lang tid foran computeren. Lars Jensen (th) mistede tidsfornemmelsen og måtte sige stop. Foto: Poul Ainow.

Computere gør børn sindssyge

18-årig: Jeg måtte stoppe computer-leg

BT: For 18-årige Lars Jensen ligger det ikke fjernt, at man kan blive sindssyg af computer-leg.

»Jeg blev selv meget grebet i starten. Mistede tidsfornemmelsen og opdagede først tredje gang, når min mor kaldte på mig til aftensmaden,« siger Lars, der går i 2. G på Himmelev Gymnasium og to gange om ugen arbejder i Poulsens Computercenter i City 2.

»Flere gange har jeg måttet tage mig selv i kraven. Jeg var så opslugt af computeren, at jeg ikke ænsede, at klokken pludselig blev fire om morgen. Først da jeg sad og faldt i søvn ... jeg klar over, at nu

18-årig mand indlagt med computersyge

Computeren erstattede siden ti-års alderen mere og mere kammerater og dominerede helt hans tilværelse. Han »flød sammen« med den i 12-16 timer i døgnet. Den stadige kamp med og mod computeren endte i den psykotiske tilstand.

Af Henning Ziebe

...n 18-årig mand er blevet ...dlagt med en psykose, efter ...han siden ti-års alderen har ...ejdet mere og mere med ...putere, som han efter...en fik et helt urealistisk ...d til.

...eldet beskrives af to ...g en psykolog i Ugeskrift for Læger, og de mener, at udstrakt brug af computer måske kan få uheldige konsekvenser for psykisk skrøbelige personer. De skriver, at psykologer og psykiatere nøje bør følge udviklingen af computerens indflydelse på unges udvikling, men at kritiske vurderinger selvfølgelig bør ses i lyset af edb-teknologiens revolutionerende betydning inden for næsten alle samfundsområder.

Den 18-årige med computersyge, som man kalder hans tilstand, blev helt opslugt af arbejdet med computeren. Samværet med den trådte i stedet for samværet med kammeraterne og dominerede hans tilværelse, så han tilbragte 12-16 timer i døgnet med computeren. Han flød helt sammen med den og tillagde den urealistiske egenskaber.

Den unge mands stadige kamp med og mod computeren, hans forsøg på at trænge ind i den og overvejelserne over forholdet menneske/maskine endte med en psykotisk tilstand.

Det tilføjes, at den omstændighed, at computere optræder i forbindelse med en persons tvangstanker naturligvis ikke siger noget om deres skadelige eller symptomforstærkende virkning på sårbare personer.

Men man ved meget lidt om den betydning, den tiltagende brug af computere i folkeskolen kan have for børns og unges psykiske udvikling, og det må følges nøje.

1. sektion side 4

BØRN STEMPLES SOM AFVIGERE, SIGER FORFATTER:

Elsker deres computer højere end mor og far

Af Torben Bagge

B.T. »Jeg kan godt forstå, at mange børn og unge hellere vil være sammen med en hjemmecomputer end med nogle halvdumme forældre, der ikke engang kan tælle til seks, eller rende rundt til dumme drikkegilder med kammeraterne. Computeren kan give dem meget mere.

Hvorfor skal man altid være så pokkers social? Hvorfor skal man stemples som sindssyg, hvis man ikke er det, og måske elsker sin computer højere end forældrene?«

Erwin Neutzsky-Wulff, kendt forfatter til bl. a. de mest læste danske bøger om brugen af computere, er vred på de læger, der nu offentligt har stemplet hjemmecomputeren som en farlig legekammerat. De mere følsomme børn risikerer at blive sindssyge af computerlegen, påstår lægerne.

DET FARLIGE

»Det farlige i denne forbindelse er ikke computeren, men lægernes og psykologernes egen opfattelse af, hvad der er normalt,« siger han.

B.T. fortalte i går om en 18-årig gymnasieelev, der blev indlagt på psykiatrisk hospital med en svær psykose, efter overdreven leg med hjemmedatamaten. Han drømte til sidst i datamat-kodesprog og blev angst for at sove og være sammen med andre.

Erwin Neutzsky-Wulff: »Jeg kender ikke det konkrete tilfælde i detaljer. Der kan virkelig være tale om et behandlingskrævende tilfælde. Det skal jeg ikke afvise. Men jeg synes samtidig, lægernes advarsler mod computere minder kraftigt om de holdninger og metoder, som ses i Sovjet

I Sovjet er en af definitionerne på sindssyge, at man har en anden politisk holdning, og der er ikke så langt fra at være »moden til behandling« på grund af det, og så til at være behandlingsmoden, fordi man foretrækker selvopdagelse og øget indsigt i verden ved en datamats hjælp, fremfor dumme drukgilder med jævnaldrende skolekammerater.

BETÆNKELIGT

Jeg finder det fantastisk betænkeligt, at lægerne nu begynder at drive hetz mod børns anvendelse af computere. Jeg forstår så glimrende, at børn og unge hellere vil sidde alene over for computeren, end altid sidde og glo på nogle halvdumme forældre, som ingenting fatter.

Som computerbogs-forfatter er jeg blevet sjælesørger for masser af børn med den interesse, og de fleste af dem siger: »Vi læres ikke en skid henne i skolen. Men vi lærer en masse hjemme ved computeren.« Og det ser jeg intet forkert eller sygeligt i: Hvem siger, man kun kan lære i sociale sammenhænge?

Det er meget almindeligt, at forældrene stempler deres egne børn som sindssyge, fordi de helst vil være sammen med computeren. Jeg taler hver dag med masser af børn og unge, som føler sig stemplet som afvigere på grund af deres computer-interesse.

Det er den samme holdning, som man husker fra barnsben, når de voksne sagde: »Sådan kan du ikke se ud, unge mand – se at komme hen til frisøren og bliv klippet«! I dag er det blevet til: »Mon ikke du skulle en tur til skolepsykologen, for du er vist ikke rigtig klog«.

OK – det er naturligvis ikke farefrit for børn at tilbringe så megen tid ved en computer. Den største fare ved det er helt klart, at børnene hurtigere vil komme til at opfatte forældrene som dumme og håbløse oldsager.

IDENTITET

Der er også indbygget farer i omgangen med computere – i form af større identitetsproblemer, måske angst. Men sådan er nu engang livet. Man risikerer også at falde ned og slå sig ihjel, hvis man forsøger at bestige et bjerg.

Herregud – computerrevolutionen svarer temmelig nøje til flower-power bevægelsen i 60erne. Det er børn og unge, som ikke kan acceptere at blive anbragt i en bestemt skuffe og bare gøre, hvad de voksne siger. De vil selv lære, selv opdage. Og det er faktisk mere ufarligt end 60ernes selvopdagelse, der foregik ved hjælp af kemiske stoffer. Computer-oprøret er mere intellektuelt, mere kontrolleret. Og slet ikke så farligt.

Hvis vi sygeliggør børns computer-interesse, er der heller ikke langt til den situation, hvor vi giver de børn og unge, som viser sig at kunne stave til ord på mere end 10 bogstaver, »det hvide snit«. Hvor vi siger: »Børn, der kan læse bøger, er sindssyge og farlige«.

Erwin Neutzsky-Wulff, kendt forfatter bl.a. til bøger om computere: »Hvis børns andre tilbud er drukgilder med de jævnaldrende eller samvær med en far og mor, der er halvdumme og dårligt kan tælle til seks, er det mere end forståeligt, at de isolerer sig med deres hjemmecomputer«. Foto: Steen Jacobsen.

COMPUTERE GØR BØRN SINDSSYGE

Læs side 6

B.T. i går: »Computere gør børn sindssyge«.

Det er avis-skriverier som disse, der har sat sindene i bevægelse. De fleste fagfolk afviser det med ord som: "Det kan ikke passe" og "sikken en gang opkog".

Hjemmecomputere kan gøre poderne paranoide

Edb-teknologi kan være farlig for børn. Den kan skabe paranoide vrangforestillinger ligesom f.eks. bakterier og stråling.

Det konstaterer to læger og en psykolog i en artikel i Ugeskrift for Læger.

Baggrunden for lægernes opsigtsvækkende konklusion er, at en ung mand, som siden 10-års alderen havde siddet limet til hjemme-computerens skærm op til 16 timer i døgnet, har måttet indlægges til behandling for en psykose.

Han drømte til sidst i programmerings-sprog og turde overhovedet ikke lægge sig til at sove.

Artiklens forfattere opfordrer indtrængende kolleger til at være opmærksomme på lignende tilfælde.



Han, hun og hjemme-computeren

Ægtefæller gift med computerfans må indstille sig på et trekantforhold.

Af Madeleine Blixen

»Jeg er rejst med børnene.« Denne besked flimrede en ægtemand i møde på hjemmecomputerens skærm, da han træt vendte hjem en sen aften. En historie fra det virkelige liv om en kvinde, der var blevet træt af sin knap så virkelige mand. Det åndelige fravær, når han sad foran maskinen var blevet for meget.

Hjemmecomputeren bliver mere og mere roden til ægteskabeligt kiv. Med de små maskiner, der kan stå og blippe i et hjørne af stuen bliver grænsen mellem arbejde og hjem udvisket. Som oftest er det den mandlige del af familien, der sidder klistret til skærmen, eller »dyret«, som den kvindelige del spydigt vælger at kalde det stykke teknik, som hun må konkurrere med om mandens opmærksomhed.

Kvinder, der opdager, at de har giftet sig med en computer, må acceptere, at tosomheden bliver til en trekant: han, hun og computeren. I de mere etablerede forhold overlever ægteskabet, fordi konen har fundet sine egne interesser, men hjemmecomputeren har mange nygifte og hurtigt skilte par på samvittigheden.

»Jeg har hadet den computer til bevidstløshed, men nu jeg har lært at leve med den,« fortæller en kvinde i 40'erne, der gerne vil være anonym. Hun er mor til to og gift med et begavet computergeni, som også er gift med sit arbejde og sin hjemmecomputer. For godt fire år siden kom maskinen ind i deres familie og har siden domineret hverdagen totalt, morgen, aften og nat.

»I starten undskyldte min mand sig med, at han skulle bruge tid til at sætte sig ind i systemet. Men jeg har ingen illusioner mere. Det er blevet noget nær en sygdom. Når min mand træder ind ad døren fra arbejde, kan han da godt sige hej, men jeg kan allerede se, at han har computerøjnene på.«

»Han glemmer fuldstændig tid og sted, når han sidder ved skærmen. Det er ikke af ond vilje, og han bliver også slukøret, når han finder ud af, at børnene og jeg har kaldt på ham i timer. Når jeg går i seng ved midnat, så kommer han et par timer efter.«

»Selv om computeren står i dagligstuen, dukker den alligevel op i ægtesengen. »Dyret« har indvirkning på alle områder af vores ægteskab – også det seksuelle. Hvis min mand brokker sig over, at det er længe siden sidst, så siger jeg: Jamen, jeg går ikke i seng med en computer, og så griner vi ad det. Men det er jo sort humor, for der er også en sandhed i det. Galgenhumor er mit eneste værn mod »dyret«. Uden den havde jeg givet op for længst.«

»Mange af mine venner forstår mig ikke, men jeg elsker trods alt min mand og ved, at han har en masse andre gode sider. Jeg ved også, at han har viljen i sig til at forsøge at løsrive sig, for han ved godt, at børnene lige pludselig bliver voksne og er væk, uden at han har lagt mærke til det. Men han har ikke noget valg, for maskinen er som en besættelse for ham, en magnet.«

»Jeg og børnene kæmper videre med humoren som våben. Men forleden dag blev jeg bange, for da kom han hjem med en minicomputer. En walkman, kaldte min datter den. Årh nej – kan det nu også lade sig gøre, tænkte jeg, for det åbner helt uhyggelige perspektiver for vores familie.«

September '87. Aviserne har de tunge overskrifter fremme:

"Computere gør børn sindssyge", lyder en af dem. "18-årig indlagt med computer-syge", følger en anden op. Og den her: "Hjemmecomputere kan gøre børn paranoide". Klodserne er store, for det hele smager af sensation.

Altsammen på grund af en artikel i et nummer af Ugeskrift for Læger, hvor to læger og en psykolog gengiver en enkeltstående tilfælde om en 18-årig, som er blevet indlagt med en svær psykose. Angiveligt var denne 18-årige også meget computer-interesseret, og forsøgsvis kæder lægerne den store datainteresse sammen med psykosen.

Men er der noget om snakken? Er det virkeligt farligt for hjernen at arbejde med computere? Eller er det hele bare en lidt for hurtig journalist, der i mangel af bedre har smurt lidt ekstra på for at få en BT-forside?

Det er der delte meninger om, og SOFT har talt med eksperterne...

"Sindssyg" er et voldsomt ord

Joseph Weizenbaum er professor i datalogi på hvad der i fagkredse betegnes som vel nok verdens førende forskningscenter indenfor ny teknik, MIT (Massachusetts Institute of Technology). I en bog med titlen "Computer Power and Human Reason" skriver han om en sygdom, han kalder "Den kompulsive trang til at programmere".

Han beskriver dem, der er ramt af lidelsen, som "begavede unge mænd med et noget sjusket ydre og ofte med indsunkne glødende øjne". Unge mænd, der gennemlever "fantasier præget af storhedsvanvid og drømmen om at være almægtig" i pulten ved dataterminalen. De sidder ved deres maskiner, skriver han, "anspændt i skuldrene og ventende på at affyre deres fingre, som allerede svæver over terminalen ned imod de taster og knapper, deres opmærksomhed synes at være naglet på som spillerens er det på de enkelte terninger".

Såvidt den amerikanske professor Weizenbaum, som ikke finder "sygdommen" hverken smitsom eller svær at blive kvit. At tale om sindssyg er så meget sagt, andre har brugt ord som "bidt af interessen" eller "opslugt af de spændende muligheder, datamaten rummer".Selv siger en ung og spilleglad computer-ejer fra Herlev det således:

"- Det kan da godt være, man har et vildt udtryk i øjnene, når man sidder og prøver at få high-score i f.eks. Eagles. Og nogle gange, når min mor kommer ind på værelset, har hun sagt, at jeg sidder klistret til skærmen. Men det gør de jo også selv, bare ved TV."

Læger slår alarm

"Læger slår alarm". Sådan stod der med store, røde klodser henover BT en tirsdag i September.

Artiklen var et opkog af artiklen fra Ugeskrift for Læger, men de to advarende læger var nu pludselig blevet til "flere danske læger".

De to læger, Erik Simonsen og Erik Jensen, har sammen med psykolo-

Kan din computer gøre dig SINDSSYG?

Konen:
"- Han glemmer fuldstændig tid og sted, når han sidder ved skærmen."

Advokaten:
"- Jeg har aldrig hørt om nogen, der har brugt computeren som et specifikt argument i skilsmissesager."

Lægen:
"- Samværet med computeren træder i stedet for samværet med kammeraterne."

Forhandleren:
"- Det skulle være mærkeligt, hvis ikke een af de 300.000 købere havde haft de træk i sig fra starten og udviklet sin psykose, computer eller ej."

Journalisten:
"- Forliste parforhold er blevet en velkendt skade i edb-branchen."

Familierådgiveren:
"- Det må være en avis-and..."

gen Bent Brok lavet den meget omtalte artikel. I den skriver de bl.a.:

"- Den unge mand er totalt opslugt af arbejdet med computeren. Samværet med den træder i stedet for samvær med kammeraterne og dominerer hans tilværelse."

Lægerne fortæller, at den 18-årige har udviklet et meget mekanisk og desillusioneret syn på andre mennesker, og at computeren har hæmmet ham i hans følelsesmæssige udvikling.

Det har fået nogle til at gætte på, at computeren også kan blive et problem senere i livet. Overskrifter som "Ægteskaber ryger ud i computer-krise" dukkede nemlig op samtidig med sagen om den 18-årige datafan.

Problemer med ægteskabet?

"- Jeg har hadet den computer til bevidstløshed, men nu har jeg lært at leve med den", udtaler en 40-årig kvinde til dagspressen. Ifølge journalisten er hun mor til to og gift med et begavet computer-geni, men mere får vi heller ikke at vide.

Kvinden mener, hendes mand bruger for lidt tid på hende. Og i bedste brevkassestil fortsætter klagesangen:

"- I starten undskyldte min mand sig med, at han skulle bruge tid på at sætte sig ind i systemet. Men jeg har ingen illusioner mere. Det er noget nær en sygdom. Når min mand træder ind ad døren fra arbejde, kan han da godt sige hej, men jeg kan allerede se, at han har computerøjnene på."

"- Han glemmer fuldstændig tid og sted, når han sidder ved skærmen. Det er ikke af ond vilje, og han bliver også slukøret, når han finder ud af, at børnene og jeg har kaldt på ham i timer. Når jeg går i seng ved midnat, så kommer han et par timer efter."

En anden kvinde fra det virkelige liv (alder ukendt, navn ukendt, bopæl ukendt) blev så træt af mandens data-hobby, at hun tog konsekvensen:

"Jeg er rejst med børnene", stod der på den flimrende monitor, da manden træt vendte hjem en sen aften. Igen en historie fra samme journalists hånd.

SOFT ville gerne have haft en udtalelse fra journalisten med den utrolige evne til at finde forsømte hustruer. Vi har nemlig forgæves forhørt os hos såvel kvinder, der er gift med datafreaks, og brevkasseredaktører, som kunne tænkes at have haft problemet inde på livet. Ingen steder har man hørt om sager som dem, journalisten åbenbart kan finde frem. Men da vi gentagne gange forsøgte at træffe den nævnte journalist, var hun desværre altid forhindret.

"- Det må være en avis-and..."

"En avis-and". Det kalder familierådgivere historien om kvinden, der forlod sin mand på grund af hans computer-interesse. Hos Frederiksberg Familierådgivning har man aldrig hørt om tilfælde, hvor computeren gav problemer i hjemmet. Og de professionelle familierådgivere afviser, at der skulle være ført skilsmissesager fordi manden i huset gik for meget op i sin hjemmecomputer.

"- Den er jo en hobby ligesom så meget andet. Jeg kunne heller ikke forestille mig, at nogen ville kræve skilsmisse fordi deres mand var bidt af at samle på frimærker, bygge modeltog eller gå til fodbold", siger en psykolog, SOFT talte med.

Også advokaterne stiller sig uforstående.

"- Selvfølgelig kan en overdreven interesse for en fritidsbeskæftigelse føre til et dårligt forhold ægtefæller imellem, men så kan man jo lige så godt hævde, at sejlsport er skyld i 1000 skilsmisser om året", mener Steen Raagaard Andersen, københavnsk advokat.

"- Det er i bund og grund noget vås, og jeg har aldrig hørt om noget, der i skilsmissesager har brugt computeren som et specifikt argument."

Til trods herfor klynger journalisten sig til sit argument og påstår:

"- Forliste parforhold er blevet en velkendt arbejdsskade i edb-branchen."

Midnatsprogrammørernes kult

I udlandet har man længe kendt til, at man kan blive så hooked på data, at hverken studier eller kæreste kan passes. Men - og det pointeres i USA - man kan blive lige så hooked på baseball, biler, videofilm, møbelrestaurering og 117 andre mærkværdige interesser. Det er måske en af grundene til, at så godt som ingen udenlandske aviser har villet ofre plads på skriverierne om "Computere gør børn sindssyge" - den største omtale er faktisk kommet i den tyske avis BILD, der brugte 21 linier på emnet.

I sin bog "The Soul of a New Machine" (på dansk "Maskinen") lader Tracy Kidder en computer-freak fortælle om sin tid i college dengang computere endnu var et nyt fænomæn, som ingen privatmand havde råd til:

"- Jeg var midnatsprogrammør. Jeg led af maskinitis.""- Jeg kørte et lille program, og når det fungerede, følte jeg mig lidt høj, og så skrev jeg et program til. Det var elegant. Jeg elskede at skrive programmer. Jeg kunne kontrollere maskinen. Jeg kunne få den til at udtrykke mine egne tanker. Det var en udvidelse af bevidstheden at have adgang til en datamat.

"Flere af den unge programmørs venner, ca. 10, alle mandlige, kom regelmæssigt til universitetets natlige programmerings-sessioner.

"- Det var en hel subkultur. Det er blevet et udbredt fænomæn nu, men i min tid var det en hemmelig kult", siger den amerikanske freak, som i dag er midt i 30'erne.

"- Programmeringslegen - for det er en leg - var så fascinerende. Vi blev ofte oppe hele natten for at deltage i den. Jeg tror, det er ligesom at tage stoffer."

Computer-freaken: "- Det var en udvidelse af bevidstheden at have adgang til en datamat."

Professoren: "- De unge mænd foran computeren gennemlever fantasier præget af storhedsvanvid."

Et par af midnatsprogrammørerne begyndte at ignorere deres veninder og mistede dem til sidst, fordi de legede med maskinen hele natten.

Overdriv ikke data-leg

Ingen tvivl om, at man kan forsømme venner og familie ved at sidde i timevis foran computeren. Men det kan man også ved at sidde i timevis foran skakspillet eller frimærkesamlingen, for nu bare at tage nogle eksempler.

Det enkelte tilfælde med en 18-årig mand, der fik et forvrænget billede af virkeligheden skal ses som en advarsel om hvad der kan ske, når du overdriver din hobby. Han havde sat sig uden for fællesskabet, og ifølge de behandlende læger havde han brugt op til 16 timer i døgnet på sin hobby. Det er alt for meget, og så er det for øvrigt lige meget hvilken hobby, du dyrker.

Det store gennemsnit, der bruger en time eller to om dagen, kan være ganske rolig: Der er INGEN fare for sindssyge. Heller ikke, hvis dit "time-tal" er større endnu.

Som en jysk forhandler sagde det, da han skulle kommentere tilfældet med den svære psykose:

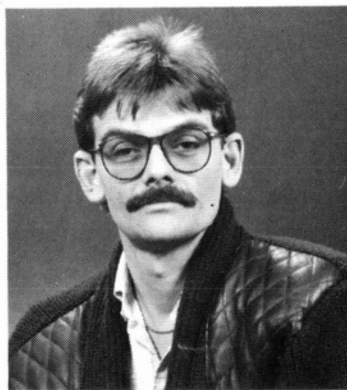
"- Der er solgt 300.000 hjemmecomputere i Danmark. Vi har kun set et eneste tilfælde med psykiatrisk indlæggelse. Det skulle være mærkeligt, hvis ikke een af de 300.000 købere havde haft de træk i sig fra starten og udviklet sin psykose, computer eller ej."

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Computer-ejerne:
"Vi bliver ikke sindssyge!"

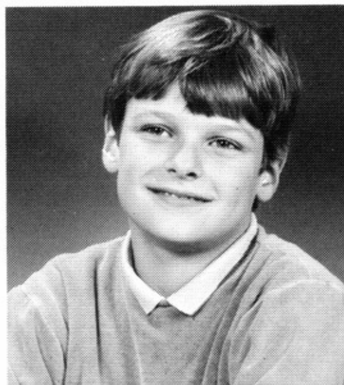
SOFT har talt med en lille flok tilfældigt udvalgte computer-ejere om avisernes rama-skrig. Vi spurgte dem bl.a. om de efter at have læst artiklerne ikke var blevet bange for at tænde for computeren. Samstemmende svarede de nej.

Steen Ulrichsen, 32 år:
"- Jeg har en Commodore 64, som jeg både bruger til leg og spil, men også i min lille virksomhed. Her styrer den salget af fotoudstyr og kører regnskab.
Jeg har før haft en Spectrum, og sidder vel ved computeren en times tid om dagen - det går uden problemer.
Min søn på 7 bruger også Commodoren. I weekenderne sidder han 3-4 timer hver dag, og jo, jeg har da også set de der avis-artikler om at det skulle være farligt. Men helt ærligt: Dem tager jeg ikke så højtideligt."



Steen på 32 kan ikke tage avisskriverierne højtideligt.

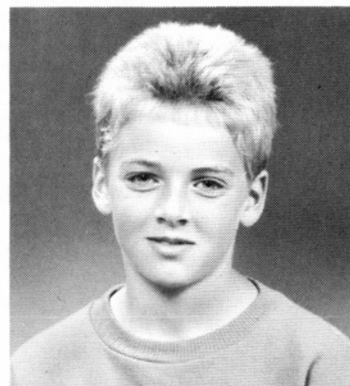
Jan Ipsen, 16 år:
"- Computere er ikke farlige. Sikke noget pjat at komme med. Ret beset er en computer jo bare en samling micro-chips, præcis ligesom et digitalur eller en lommeregner.
Hvis der er nogen, der kan blive psykisk syg af sådan noget, må de have været ret loony til at begynde med. Mig kan du under ingen omstændigheder bilde sådan noget ind.
Jeg bliver ved med at bruge min datamat som jeg altid har gjort, uanset de der såkaldte advarsler."



Christian, 9, er ikke bange for datamaten: "Jeg bruger den som et avanceret stykke legetøj."

Christian Rasmussen, 9 år:
"- Jeg er ikke bange for datamaten. Det er min fars, og selvom vi kun har haft den i et år, kan jeg alligevel programmere lidt. Og jeg har fundet ud af een ting: Den er sjov at lege med. Jeg bruger den faktisk som et stykke avanceret legetøj sammen med Simon og et par af mine andre venner.
Vi spiller mest spil, og min lillebror på 7 er også med. Han kan ikke loade selv, så det må jeg gøre for ham. I starten, da de skrev, at man kunne blive tosset af computere, blev jeg lidt bange, men det er jeg ikke mere. Jeg har i hvert fald ikke taget skade, og selvom jeg spiller på computer, går det mig ikke dårligere i skolen."

Jimmy Andersen, 12 år:
"- Både min fætter og jeg spiller meget, mest rumspil og Decathlon. Jeg går i 7. klasse, og har ikke hørt om nogen, der er blevet skøre af computere. Slet ikke.
Man kan vel umuligt blive mere skør af det end af at se TV, og jeg er i hvert fald ikke bange for computeren.
Nu skal det lige siges, at jeg ikke bruger min computer så meget, for jeg har ikke tid. Når der skal laves lektier, spiller jeg kun en halv times tid hver dag, men i weekenderne og mine ferier bliver det naturligvis til mere..."



Jimmy, 12: "Man kan vel umuligt blive mere skør af computeren, end af at se TV."



Jan på 16: "- Det er noget pjat, at computere skulle være farlige. De er jo bare en samling chips ligesom et digitalur eller en lommeregner."

London er HOT! Både med de sidste musicals, de nyeste tendenser og den rå musik. Men også på computere er der gang i midt i millionbyen. Fornylig var computer-ejernes hovedstad nemlig for tiende gang rammen om PCW Soft-Show.

De lange køer udenfor Olympia udstillingsbygningen i Londons midte er et årligt tilbagevendende fænomæn. De får undrende forbipasserende til at lette på bowleren og nok en gang konstatere at årets PCW Show er igang.

På udstillingens første dage kan køerne ned ad Kensington Road nemt blive 1 kilometer lange. Alle skal ind at se det nye på Europas førende spil-messe: En softwarebegivenhed af mega-format.

SOFT var også med. Sammen med vort søstermagasin "COMputer" bidrog vi til køen med ialt 9 hoveder. Og hvis nogen troede, games var "yt", kan de godt tro om...

Javel, hr. minister.

'Nogen der ser TV? Åbenbart. I hvert fald satser Mosaic Publishing meget stærkt på TV-kiggerne denne jul. De har lavet computerudgaven af den populære "Javel, hr. Minister" (Thames TV), som de har kaldt "Yes, Prime Minister - The Computer Game".

I spillet er du nået til tops på den politiske arena. Og her skulle du også gerne blive, men det er ikke så nemt som den lyder. Prøv blot om du kan overleve bare fem dage som James Hacker, Member of Parliament. Hvis ikke, ja så er det game over.

Til din hjælp får du et statsminister-kontor, der er ikon-drevet. Med joysticket kan du vælge skrivebord, telefon, ur, telex, notesblok, dagbog, pengeskab osv.

Et andet af de typisk engelske spil er "Compendium", en release fra Gremlin Graphics. Programmet lader 1-4 spille Pub-spil som Ludo (jep, det er ikke løgn), Bingo, Snakes & Ladders samt Beer-throw, konkurrencen om hvem der kan kaste ølglas højest op i luften. Det er klart for meget!

Mere fra Gremlin er "Blood Valley", en omgang grafik-adventure så blodet sprøjter. Eller hvad med spillet om "Basil The Great Mouse Detective", der nu langt om længe er færdigprogrammeret? Her er du Basil Mus, en kendt tegneseriedetektiv fra Walt Disney succesen af samme navn.

Gary Lineker i pixels.

Alle englændere kender Gary Lineker, landets store fodbold-håb. Nu har herren lagt navn til "Gary Linekers Superstar Soccer", et rimeligt fodboldspil fra Gremlin.

Alle computerejere kender desuden Jack The Nipper, databran-

How to be a COMPLETE BASTARD Game

Her ser du "How To Be A Complete Bastard" computerspillet. På selve skærmen er der både "fartometer" og "smellometer".

Blood Valley. Grafikadventure fra Gremlin.

LOND
PCW-

Tag fire militsfyre og en gammel japansk jeep. Så har du det nye "Jackal" fra Konami.

KON-02









chens vilde baby, der totalt uhæmmet roder rundt og smadrer alt og alle. Glæd dig! Herren er tilbage i sadlen, dennegang med "Coconut Capers", også kaldet Jack The Nipper II.
Blandt efterfølgerne finder vi også "Mask II", en sequel til det nys udgivne "Mask" (SOFT 5/87). Og så er der lidt for cykelnuts: "Tour De Force", en sports-simulation hvor der virkelig skal trædes til i pedalerne.
En flysimulator er det også blevet til fra Gremlins godtepose. Titlen er "Night Raider" (ikke at forveksle med crap-spillet "Knight Rider") og her er vi for alvor kommet op i de tynde luftlag. Der er både noget for shoot'em up fanatikeren og den luftkaptajen in spe.
Mere Gremlin Graphics?
Hot off the presses er "Deflektor", et sci-fi spil med masser af rumkrig og laser-beams. Din opgave er at styre en laser-stråle gennem spejle, linser og andet optik i en gold og øde fremtidsverden.
Mere nede på jorden er "Alternative World Games", en gennemtænkt parodi på succesen "World Games". Ledsaget af en munter papegøje skal du løbe sækkeløb, kaste med støvler, stå på pinde,

ON ALIVE!
-UDSTILLING 1987

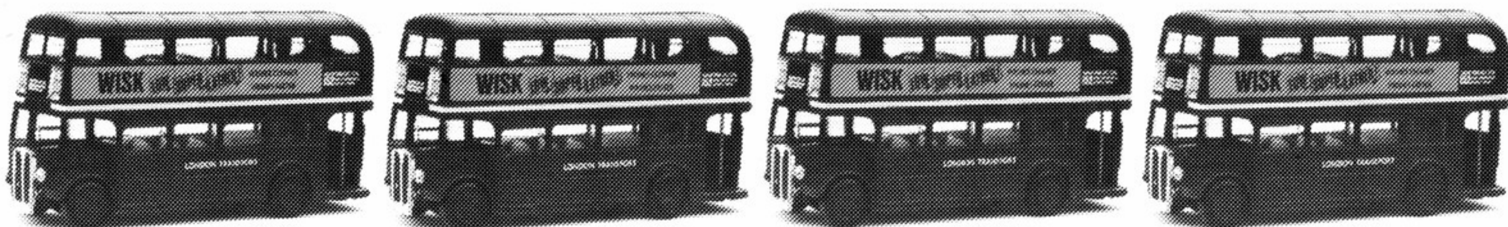
sejle på træstammer og løbe op og ned ad væggene. Altsammen foregår i italienske omgivelser (Verona, Rom, Venedig, Napoli, osv.) og utrolig grafik. Værd at se nærmere på.

Endelig lover Gremlin Graphics os endnu et spil bygget over "Masters of the Universe" (de tidligere i serien kom fra US Gold, som også ejer Gremlin).
Denne rundes "Masters"-spil skulle efter sigende slå de tidligere ud af banen, og det er da også tæt bygget over den nyeste af HeMan-filmene.

Data for barnlige sjæle.

Mattel, en af verdens førende legetøjs-fabrikanter, udstillede også på PCW-Soft Show. Og selvom det umiddelbart lyder underligt, var der en forklaring. Firmaet er nemlig godt på vej ind i high-tech alderen med det seneste i legetøj. Skellene mellem leg og data er ved at blive godt udviskede.
Først har vi Teddy Ruxpin, en talende teddy-bjørn, der har fået stor succes i USA (bamsen har overhalet de ellers så populære kålhoved-dukker indenom).
Teddy kan tale og synge mens såvel øjne, næse og mund bevæger sig i takt - alt er synkroniseret og resultatet er forbløffende.

Endnu mere interessant er "The Lazer Tag Kit", og BR's faste gæster kender allerede til sagen. Med infra-røde stråler sender en pistol skud afsted, som så registreres på modstanderens "hjerte". "Hjertet" - en fotocelle - sender lys og lyde ud, når det bliver ramt. Og til sættet fås såvel hat som smart vest. Et sæt koster ca. 500,- til to personer.
Nintendos TV-computer vistes også, og siden vor test i januar er der kommet både laser-gun til (du skyder på dit TV) og en robot. Robotten kan du spille med - den står nemlig i kontakt med spillet på TV-skærmen, så når du spiller, er den med i legen. Lækkert!
Senere debuterer Mattel med "Captain Power and the Soldiers of Fortune". Her skal du styre leje-



LONDON ALIVE!
PCW-UDSTILLING 1987

soldater i hvad legetøjsfirmaet selv kalder "det ultimativt bedste indenfor high-tech toys".

Den gamle rum-traver.
Vi skal på tur i rummet. Igen.
Det gamle tema er mere populært hos fabrikanterne end nogensinde før. Software-firmaerne spytter den ene rumspil ud efter det andet.
Et af dem er Pandoras "Satar", hvor helten Zak Jones skal skyde og skyde til han kommer tilbage til jorden. Et andet er "Implosion" fra Cascade og her er budskabet ikke til at misforstå: When your world is under attack, Fight Back!
Bliver du træt af de færdige rumspil, kan du altid lave dit eget. Du behøver ikke en gang at kunne programmere, for har du "Shoot 'em-up Construction Kit", vælger du blot mellem nogle menuer. På den måde bygger du dit helt eget spil op, og er det godt, kan du sælge det. Sammen med "Shoot 'em-up Construction Kit" får du fire gratis spil (men hvem er interesseret i det, når du selv kan lave så mange, det skal være?!).
Mere fra Outlaw og Palace Software er "Starship", en gang rumkrig på laveste plan. Her er farver og 3D grafik så det kan mærkes.
Godt er også "Rimrunner", et skyde-spil med scrolls og en noget anderledes baggrundshistorie: Du rider på et insekt og skal skyde skadedyr.

Nyheder fra Ocean.
Ocean er et navn, der for alvor har slået sig fast på den vestlige halvkugle. Firmaet er synonym med software, og det noget blakkede rygte med svingende kvalitet er nu ved at blive rettet kraftigt op. Fremover vil vi kun se superspil, lover ledelsen.
Et af dem er til Amiga og Atari ST. Navnet er "Eco", et spil, der foregår i en verden af scrollende 3D. Du starter dit liv som amøbe og skal udvikles gennem fiske- og faunastadierne indtil du til sidst bliver til et menneske. Et spændende spil om livets skaben.
Til C64 kommer "Madballs", et spil bygget over nogle legetøjsfigurer fra firmaet TCTC (Those Characters From Cleveland Inc.). Nogle af typerne er helt utrolige og blev selvsagt vist på PCW - det var Dustbrain og Screeming Meemie. Fra Imagine kommer "Freddie Harvest", historien om en rumplayboy, der leder efter sit rumspil. Og som en opfølgning til "Army Moves" kommer nu "Navy Moves", et spil, der er udviklet af spanske Dinamic. Samme mennesker står desuden bag "Basketmaster" og "Phantys".
Endelig skulle Ocean være ved at have "Gryzor", "Rastan Saga", "Combat School" og "Where Time Stood Still" klar til lancering. Flere af disse er oprindeligt spilleautomater, som så blot (traditionen tro) er konverteret til den almindelige computerskærm.

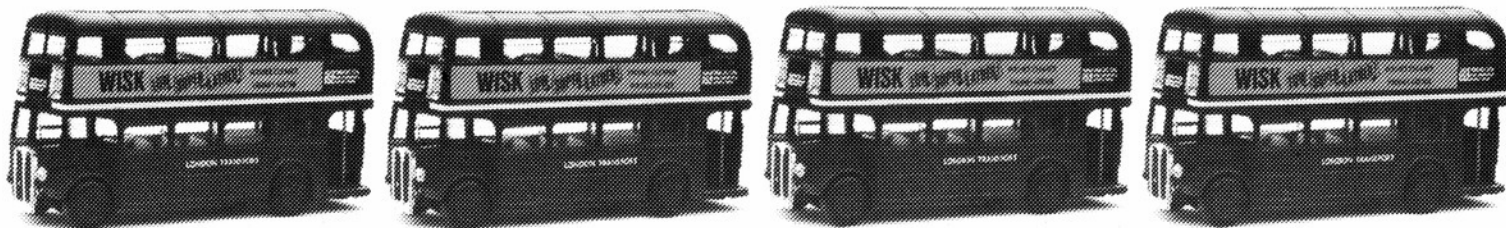
Levende piratfisk.
Piranha Software lever altid op til sit navn. De viste tænder på PCW takket være et stort akvarium fyldt op med ægte, levende piratfisk af den kødædende slags. Samtidig kom Yogi Bear på besøg, en bjørn, der er englændernes svar på TV-Bamse fra Bamse og Kyllingen. Yogi Bear er hovedpersonen i et nyt spil, der også bærer hans navn. Andre nye spil fra Piranha er "Flunky", "Judge Death", "Through The Trap Door" (også kaldet Trap Door II), fodboldspillet "Roy of the Rovers", "Gunboat" og det humørfyldte game med det lange navn: "The Astonishing Adventures of Mr. Weems and the She Vampires". Sidstnævnte kaldes for nemheds skyld blot "She Vampires" og handler om nogle feminine blodsugere, der med høje hæle og blodrød læbestift jager den stakkels Mr Weems.
Et andet uhygge-spil kommer fra Viz Design som i samarbejde med Arialasoft har kaldt det "Werewolves of London". Spillet handler om varulve i computer-mekka, og har du aldrig mødt en data-varulv før, har du god grund til at være på vagt. Det er nogle ækle fyre. De har hår over det hele, og i spillet - hvor du selv er en af dem - skal du krydse storbyens gyder og stræder tynde i din jagt efter ofre.
På lavprissiden kommer CRL's Power House med et spil, de kalder "Soft and Cuddly". Det lyder jo åbenbart hyggeligt (SOFT er i hvert fald noget, vi klart kan klappe af), men sandheden viser sig at være en anden: Jo flere blodige hoveder, du kan kappe af, jo flere points får du. Highscoren tilfalder den bøddel, der kan skabe mest gru, vold, ødelæggelse og blod-dryppende lig!
Måske vi burde nævne, at folk ved spillets premiere fik udleveret ægte brækposer med påskriften "Soft and Cuddly Sick Bag"...

"Sådan bliver du et stort svin" -
...-er den danske oversættelse, vi har valgt at give spillet "How to be a Complete Bastard" fra Virgin Software.
I spillet er du Ade, en løjerlig fyr hvis største lykke er at irritere andre. Han har lige ødelagt en fest i nabohuset og nu skal han spolere livet for så mange som muligt. Jo mere surt, han gør livet for alle andre, jo flere "bastard points" kan han få. På skærmen er et "fartometer", der angiver hvor mange prutter, han kan slå. Hele spillet er stoppet med syg humor.
Er du mere til almindelige spil, har Virgin også "Rebel" på programmet. I "Rebel" gælder det om at undslippe slaveriet på en fremtidsplanet i år 2081, og til din hjælp kan du dirigere en laser. Grafikken er fin, spillet lover godt.
Fra Wild Bill Stealey og softwarehuset Microprose kommer "Airborne Ranger" med faldskærmssoldater i hovedrollen, "AcroJet" med svævefly og "Project Stealth Fighter", hvor temaet er USA's supernye og tophemmelige jager-jet (omtalt i SOFT 5/87). Til din rådighed har du laser, missiler, raketter og en kanon. Fjenden? Ruskies, of courski.
Ariolasofts Reaktor-label er hotte lige nu med "Ziggurat", et puslespil om en pyramide, der skal udforskes. Samme firma har også "Bushido Warrior" på tapetet, et spil om samuraier, shugenjaer, yakusaer og ninjaer. Du skal igennem the Temple of Time og det kan kun ske ved at kæmpe både hårdt og godt.
"Vermeer" er en Reaktor-release i en noget anden boldgade. Det er et spil om penge, og al action foregår i børsvekselerernes verden, hvor en fin kunstsamling er guld værd.
Endelig er der "Prime Time", spillet der handler om reklame-TV. Måske Schleimann og de andre er interesserede i en hurtig runde med joysticket? Never mind, handlingen går ud på, at du skal købe god sendetid for næsen af konkurrenterne. Er du dygtig, får du din egen satellit og opretter måske også egen TV-station.

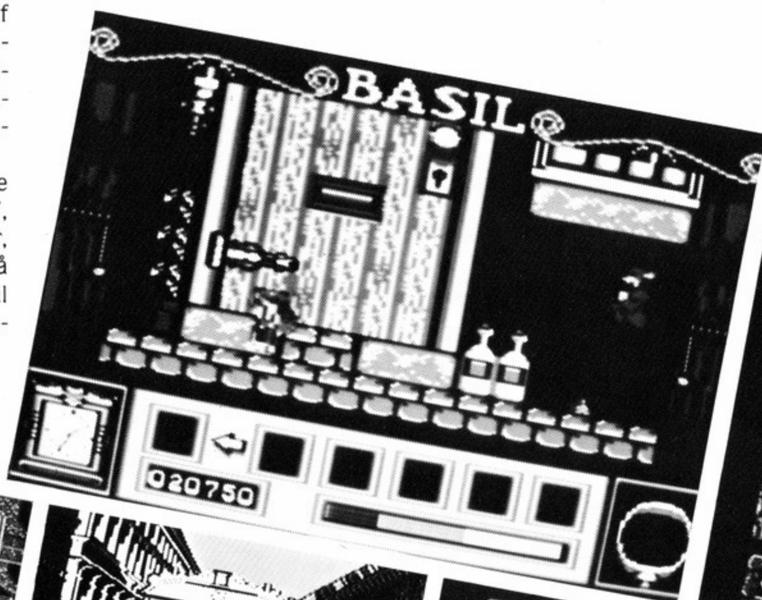
Dungeon Master fra FTL.
Mirrorsoft, Storbritanniens svar på World Wide software, viste såvel Cinemaware som titler fra PSS, FTL, Spectrum Holobyte og Mindscape.


3D-brillerne her hører til Segas spillemaskine. Med dem på kommer du til at rå ud og spillene bliver langt mere virkelighedstro.

Fra egen hånd kommer Tony Crowthers nyeste, kaldet "ZigZag". Spillet er multi-way scrolling hvor det kalder om både at tænke og skyde. "Bermuda Project" er nyt eventyr, "Andy Capp" er spillet om Kasket-Karl, "Mean Strike" handler om hurtige dræber-motorcykler og "Moon Strike" er et hurtigt arcade-game, som oprindeligt blev udviklet i New Zealand.
Endelig er de gode gamle "Spitfire 40" og "Strike Force Harrier" langt om længe blevet skrevet om til henholdsvis ST og Amiga, så også ejere af disse maskiner kan få glæde af de to flyvske spil.
PSS giver os "Fortress America", som sætter dig i det ovale værelse i det Hvide Hus. Ja, du er Reggie og skal gennemføre 100% verdensomspændende nedrustning (lidt af en opgave, selv for USA's præsident, we might add).
Fra Mindscape kommer "Deja Vu" nu i en Commodore 64 udgave, ligesom "Shadowgate" konverteres til Amiga.
Spectrum Holobyte er klar med "Fighting Falcon", en F16A simulator. "PT109", en simulation af John F. Kennedys torpedo-båd fra anden verdenskrig. "Soko-Ban" er labyrintspil på PC-plan, mens "So-



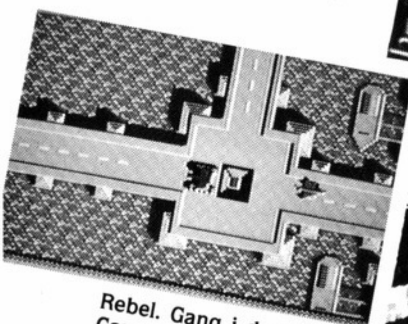
litaire" er en computerudgave af det gammelkendte brætspil. I "Intrigue" er din bror Joe blevet kidnappet og du skal finde ham - spillet kommer kun på 64/128-diskette.
Fra FTL (skaberne af "Sundog: The Frozen Legacy") kommer "Oids", opkaldt efter en ny race af slaver, du skal befri. Samme firma er også klar med "Dungeon Master", et spil opkaldt efter COMputers populære adventure-skribent.



Basil Mus spillet er nu kommet (men det tog sin tid).



Jack The Nipper II har Gremlin givet titlen "Coconut Capers".



Rebel. Gang i den på DIN Commodore!



"Alternative World Games" er en World Games parodi fra Gremlin Graphics.

Spillemaskiner, der vil frem

Mens Atari i sin enorme Atari World afdeling lancerede de prisbillige 2600 TV-spil i ny udgave, så offentligheden måbende til. TV-spillet kommer incl. joystick til bare 495 kroner, en sikkert sællert denne jul.
Samtidig holdt Sega mange tryllebundet på Mastertronics standen. Sega er skaberne af TV-spillet Master System, som vi tidligere har skruet åben i dette blads spalter. Men nu sker der for alvor noget! "Out Run" er lanceret i den originale udførelse, "Space Harrier" er lanceret i den originale udførelse. Begge på cartridges, der rummer 2 megabytes!
Oveni kommer 3D briller og specielle 3D-spil. Plus den infrarøde laser, der lader dig skyde direkte på TV'et. Her er tre spil til, bl.a. det meget berømte "Gangster Town" fra spillehallerne.
Det bliver en close kamp mellem Sega og Atari i kampen om TV-spils kundernes gunst. Hvor Sega kommer 99% tæt på original spillehalsgrafik og lyd, har Atari de laveste priser. Også på spil - her vil Atari nøjes med 150-200 kroner pr. cartridge.

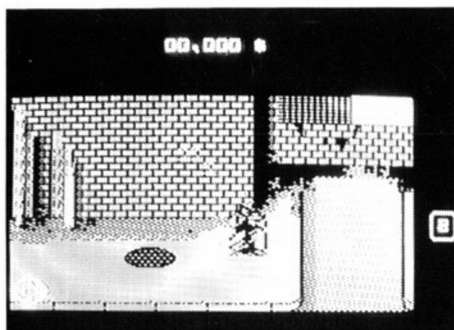
Til almindelige hjemmecomputere (C64, Amstrad og Spectrum) lancerer spilleautomat-specialisten Konami en konvertering af grillbarspillet "Jackal". Køber du spillet, har du chancen for at vinde den originale automat til personligt eje, og samtidig kan du melde dig ind i Konami Software Club (som giver dig et lille credit-card og mulighed for at ringe til Helpline, hvis du sidder fast i et spil).
"Jackal" handler om fire militærfyre - Bob, Deckar, Grey og Quint - som drøner rundt i en gammel japansk jeep. Spillet har godt med skyderi og er desuden på forsiden af Danmarks Største Softwarekatalog fra PCS.
For de mindre skydegale må Starlights "White Feather Cloak" være sagen. Dette adventure-spil er bygget over intet mindre end et digt (!), forfattet af Mark Pearson. Grafikken i eventyret står kæresten Susan Rowe for, og bliver du træt af den, kan du koble den fra. Ganske praktisk.

Gratis spil med hvert joystick.

Hos Konix havde man de dyre ord fremme ved lanceringen af de seneste Speedking-udgaver. Speedking er det lille deforme joystick, der ikke ligner nogen andre men alligevel har langt hurtigere reaktion. Der ligger microswitches i og du holder det i hånden.
Nyt på Speedking-fronten er imidlertid en version med autofire samt en version til Sega og Nintendos TV-spil. Autofire udgaven sælges komplet for et par hundrede kroner sammen med et gratis spil: Det er "Thing Bounces Back" (Thing on A Spring II) fra Gremlin Graphics og tilbuddet gælder såvel ejere af Commodore 64/128 som Amstrad CPC og Spectrum.
Både Konix og alle andre joystickfabrikanter kan se en lys tid imøde. Der skal nemlig SPILLES i de næste mange måneder. Og der skal spilles meget!
Med de mange nye PCW-spil er mange kolde vinteraftener i monitorens skær sikrede. Ingen tvivl om den sag.
SOFT holder dig up-to-date om det seneste, hotteste og allernyeste fra spilfronten. Check næste nummer. Her bringer vi udførlige anmeldelser af de fleste games fra The PCW Soft Show '87 - Be There!!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

SOFT check



Mord for åbne gardiner

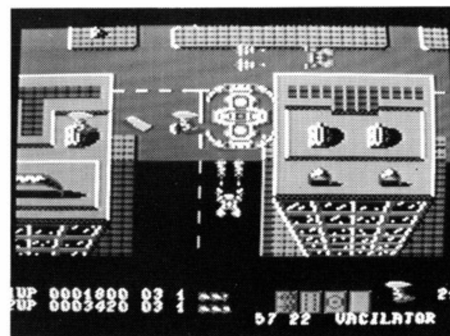
Politiet står magtesløse igen - før var det ved Death Wish 3, nu er det i **Prohibition**. New York er forvandlet til bandeledernes paradis... Lejemordere lurer ved hvert hjørne. Heldigvis er du født, for du er en mangelvare derovre i staterne. Politiet har nemlig bedt DIG om at klare paragrafferne og udrydde af lejemordere og bandeledere, og de er villige til at betale dig dollars i spandevis.
Du har en ting tilfælles med Dirty Harry, Paul Kersey og Rambo - du er alene med din Magnum Special mod et overtal af mordere.
Handlingen i **Prohibition** (oversat til dansk betyder det "Forbud") fra det franske firma Infogrames er: Træk først, spørg bagefter og hent så dine penge ved kasse 4.
Du befinder dig på den ene side af vejen og overfor har du så en række bygninger, hvor de forskellige lejemordere og andre menneskeudryddere befinder sig.
I snit har du mellem 3 og 9 sekunder til at finde dem og skyde dem af H til. Nogle befinder sig bag vinduer, andre under gaderiste og tage.
Ved hjælp af dit pistolsigte, som peger over på gadens bygniner, skal du zoome ind på den forbryder, som udgør en trussel for din næste fødselsdag. Herefter skal du så pløkke ham ned - men man skal lige være opmærksom på, at rekylen fra din gun vanskeliggør et perfekt træf, men så kan man jo bare trykke på aftrækkeren et par hundrede gange, så skal det nok lykkes. Men husk, du har max. 9 sekunder til hvert skud.
Opstår der panik i dig, har du mulighed for at dukke dig i sidste øjeblik, inden lejemorderen når at skyde kuglen af. Men denne funktion virker kun et par få gange, så du skal ikke bruge den til at lave morgengymnastik med.
Grafikken i **Prohibition** er virkelig flot, og lyden er heller ikke helt så urealistisk. Men der mangler en del action før man vil blive siddende foran "husalteret" i timevis.

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★(★)
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★

Sådan er SOFT Check karaktererne:

★	**Det arveste, hold dig langt væk!**
★★	**Dårligt. Mere egnet til billigspil.**
★★★	**Kan gå an, men heller ikke mere.**
★★★★	**Klart over standarden. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**



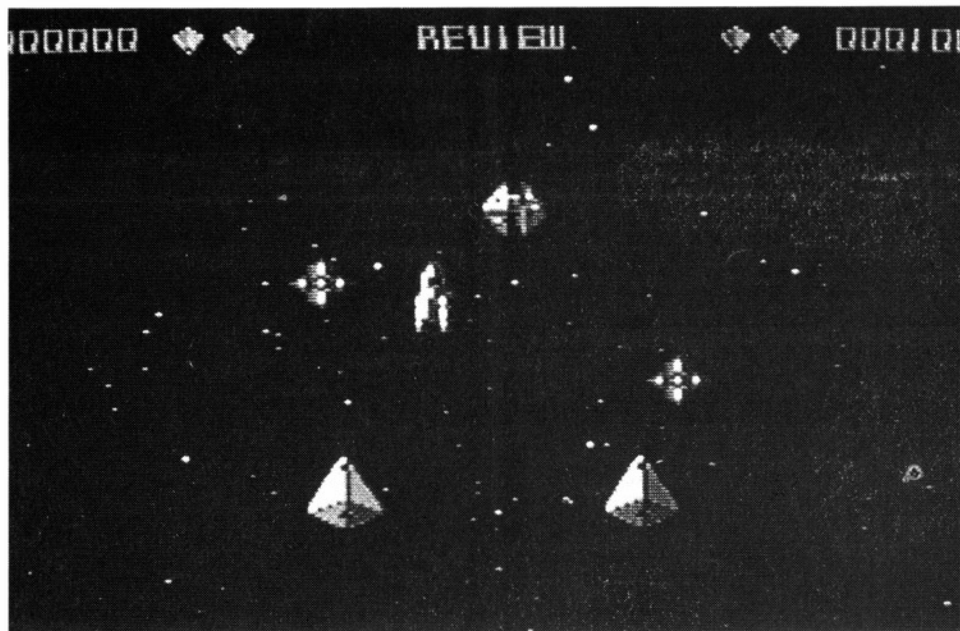
Danish Design!

Ta' te Jylland, min søn. Det er her, det sker på spilfronten.
Thomas Zelikman, 18-årig spilskaber, er nemlig bosat i en landsby ved Kolding. Og hans første kreation, **M.A.C.H.**, har de al grund til at være stolte af i hovedlandet.
M.A.C.H. er nemlig godt. Det er ikke noget, vi siger blot fordi spillet er dansk - nej, faktisk er det af en kvalitet, der vil kunne hævde sig på det internationale marked.
Du er smidt ud i rummet, og alting flyver om ørene på dig. Dit rumskib ligner stålmanden set fra oven, men det virker. Hvilket vel er det vigtigste.
Lige fra første sekund er der fuld fest og farver. Hele svineriet drøner rundt i lokalet, og vi spørger os selv, hvordan programmøren har fået presset 22 sprites ind på een og samme skærm?? Never mind, flot ser det ud.
Du bliver droppet ud på din mission og så er resten op til dig - ene mand (medmindre du og en ven har valgt two-player) skal du gennemføre de tre levels (en blå skærm, en jordskærm og en lyserød/brun skærm), som alle er tegnet i crispy planet-grafik. Guf.
Nederst i skærmen har du et informationsdisplay, og her måtte testholdet altså konsultere de tre kilometer lange instruktioner. Vi gav simpelthen op første gang vi så infoskærmens mange underlige tal og symboler - ikke just appetitvækkende!
Nå, cirka 50 linier nede i instrukserne stod så en smøre om info-displayet. Først har vi scoren for spiller 1 og 2. Hvis de begge spiller, spiller de sammen som et team og kan ikke skyde hinanden.
Videre fra venstre har vi laser-måleren, som angiver din skud-energi. Den starter på 03, og ved at skyde nogle specielle laser carriers, kan du få den banket højere op.
Herefter står antal smart bombs, og det er bomber, der udrydder alt levende liv på skærmen (undtagen dig selv). Sådan en smart een fyrer du af ved hurtigt at vrikke joysticket fra side til side, men da vi prøvede det, skete der ikke en fis. Hvorfor? Vi havde ingen smart bombs til at starte med, de skal først samles op ved at man skyder nogle andre dimser og samler deres ekskrementer op.
Efter tallet for smart bombs kommer nogle streg-ting, som er dit skjold. Når du ikke har mere skjold dør du, men heldigvis kan du hele tiden få nyt skjold ved at skyde nogle skjolddyr. Spillet er så smart indrettet, at skjolddyrene holder til i en bestemt del af skærmen. Finder du så ud af, at du mangler skjold, fiser du bare derop og pløkker dem til fisk - på

samme måde med smart bombs dimserne og laser carriers, de har også deres faste tilholdssteder. Ialt er skærmen en stor sag, der er opbygget af ialt 25 scrollende skærme.
Nederste linie på displayet viser nogle nye tal (de er koordinater) og det er din placering på den store skærm. Ved at lære de to tal kan du lynhurtigt styre dig frem til hvor skjolddyrene og alle de andre holder til. Det er smart, men igen: Det er alt for svært at sætte sig ind i! Forvirrende for en nybegynder...
Ovenover er så fire klodser eller ikoner, som de hedder i instruktionerne. Vi har altid troet, ikoner var noget bibelsk noget, men her bruges de altså til at vise de våben, du har. Først på pisten er Mega Blaster, som er nogle pænt hærgende skud. Herefter er der Auto Fire, derefter Super Shield (gør dig udødelig i 40 sekunder) og endelig Penetrator, et voldeligt missil, der er til det hele.
Mens vi spillede, var alle fire ikoner der, så vi troede se'fø'li at vi have samlet alle våbnene. Men nix, bror kix. De skal LYSE OP, de fire små klodser. Aha! Før de lyser op, har du ikke dit våben. (Og det havde vi naturligvis vidst alt om, hvis vi bare havde gidet ofre de sølle fem timer det tager at kæmpe sig igennem den tonsestore instruktion).
Efter firkanterne har du en radar, og her kan du tage et nærmere look på din fjende. Hvordan ser vedkommende ud, du er oppe imod pt.
Efter radaren kommer guddødemig endnu et tal! Ved tæt gennemgang af instruktionerne finder vi ud af, at tallet viser hvornår planeten er skudt i smadder. Så snart tallet når ned til nul, går du videre til næste bane. Og når (læs: hvis) du gennemfører bane tre, får du en hemmelig kode (ligesom i Tiger Mission), så du kan vinde en Amiga 500.
M.A.C.H. er som helhed et godt spil. OK, det er ikke det nemmeste at lære, men mestrer du det først, bliver du hængende. Det er nemmerlig et spil, der hele tiden byder på nye udfordringer.
Starvisions første spil er en vinder. Ikke underligt når firmaet har "stjålet" de bedste folk fra de andre danske software-huse (Kele Line, World Games og Danish Design). Vi kipper med de rød-hvide farver og ønsker lykke til.

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Mega bang-bang

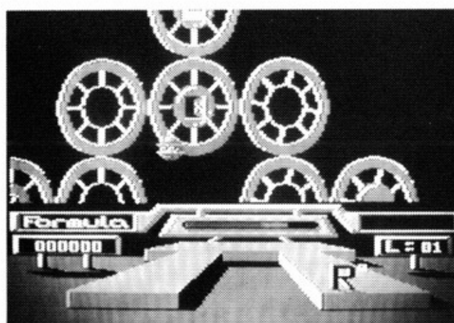
Er der stadigvæk nogen af jer derude, der kan huske Ikari Warriors. Kan I så også huske, at vi kunne fortælle, hvorfor det er blevet så mange måneder forsinket til Commodore 64?
Jøps, det skyldtes nemlig en programmørfilejs med navnet John Twiddy. And guess what, han har faktisk produceret fastloaderen til dette game.
Men det bliver mere gådefuldt endnu!
Spillet, vi taler om, er blevet opreklameret med at have varet to år at producere. To hårde programmørår.
Programmøren påstår selv på det scrollende loadingbillede, at det er en stor løgn, som de smarte marketingsfolk selv har fundet på, fordi det lød sejt.
Okay, lad os løfte sløret. Det er **Mega Apocalypse** fra Martech, alt det her handler om.
Mega Apocalypse er ikke et stykke hvadsom-helst program. Det er faktisk efterfølgeren til mit tidligere yndlings-shoot 'em up, Crazy Comets.
Nu er mit yndlingsgame nemlig **Mega Apocalypse**!
Simon Nichol har ganske enkelt produceret en fænomenalt fed follow-up. Spillet banker Commodoren et par milepæle længere frem end nogensinde før.
Er maskinkoden kompliceret, så er plottet til gengæld easy-peesy. Du er blevet udvalgt til at udforske universet for andre intelligensvæsener. Hvis du skulle støde på nogen, er instruktionerne ret klare.
BEAT THE LIVING DAYLIGHTS OUT OF THEM (ingen hentydning til Bonde James, men derimod engelsk for at total-mørbanke potentielle fjender).
Lige så snart du er kommet dig over den utrolige Rob Hubbard-melodi og har fundet ud af, om der er en eller to spillere, kører gamet deruda' for fuld damp.
Mega Apocalypse starter stille og roligt, med en bid samplet lyd og en eller anden nød, der skriger "get ready", og en dybdesimulerende baggrundsstjernehimmel.
Spillet er selvklart hundesvært trods alt det ekstra udstyr, man kan samle op i starten. Det tæller blandt andet missiler, ekstra fart, auto-fire, rotationsmotorer og ekstra liv.
Men pas på rotationsmotorerne, de er hulens svære at styre i de første tre kvarters effektive spilletid. Til gengæld bliver den 360 grader store rotation bare helt perfekt.
Kort fortalt er **Mega Apocalypse** Crazy Comets ideen tilsat bedre grafik, lyd og gameplay. Programmet er hammerhurtigt, hammerflot og hamrende tiltrækkende. Og lydens fem simulerede kanaler med tale, en tyk melodi plus overseje Star Wars-lydeffekter (der ikke engang sinker programmets udførelse) er lige til en Five Star. - Så det får **Mega Apocalypse**!
Jeg er totalt hookt og vil antagelig blive ved med lige at tage en omgang til de næste par år. Kan det så blive meget bedre?

Morten

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

SOFT check

SOFT check



Tanketomt formelræs

Ind imellem får man helt ondt af de stakkels programmører, der til deres arcade games gang på gang bruger de samme tyndslidte baggrundshistorier. F.eks.: DU er kommandør B. Rutal, der inden 24 timer i din magamagnum-multi-spaceziber med 4-delt afterburner skal redde jorden (og universet) fra afskyelige slimede og slaskede blå marsmænd...

Det er derfor rart en gang imellem at modtage et spil som π^2, hvor historien for en gang skyld dikterer spillet og ikke omvendt. I π^2 spiller du den distræte professor Brian Storm, der netop er i gang med sin afgørende debut i TV. Men midt i det hele rabler det for dig, og dine tanker flyder hen i abstrakte spekulationer om elementær geometri. Panikken sætter ind da du finder ud af at du ikke er i stand til at huske en betydningsfuld formel. Problemet er simpelthen, at hjulene i hovedet på dig bare ikke køre ordentligt. Du behøver desperat at komme ind i dit hoved for at se hvad det er der sker med dig og for at få din hjerne til at fungere almindeligt igen.

I praksis skal du med en lille kapsel, som er din opmærksomhed, køre rundt inde i hovedet for at samle små brudstykker af den glemte formel. Hele din hukommelse består af runde hjerneceller, som du kører rundt på. Du er i stand til at køre begge veje rundt om disse roterende celler, og hvis du kører en hel omgang samler du automatisk den information cellen indeholder op. Men det er langt fra alle celler der er fulde, og brudstykkerne af formlen skal selvfølgelig samles op i den rigtige rækkefølge. Undervejs bliver du konstant generet af fremmede tanker, nogle der bare farer forvirret rundt, samt andre der følger et bestemt bevægelsesmønster. Støder du ind i en af disse tanker (små runde dimser), suger de af din IQ, indtil du tilsidst bliver total debil.

I nogle af cellerne kan du finde forskellige items, nogle der forøger din IQ beholdning, samt andre der gør dig i stand til at destruere de fremmede tanker. Andre steder kan du finde små lommeregnere, der gør din hastighed væsentligt større.

Grafikken i π^2 er hverken speciel god eller udpræget dårlig, bare ganske jævn med en tendens til at blive en smule frustrerende efter en tids spil. Musikken der akkompagnerer spillet er ganske godt gennemført, men desværre ikke særlig afslappende at høre på. Det er helt sikkert at π^2 er et spil, der bygger på en temmelig utraditionel idé, hvilket i sig selv gør det meget interessant. Men efter du i en stund har siddet og cirklet nogle tusinde gange rundt om små grå hjerneceller, hører morskaben også op og trivialiteten blæser sit vintervåde pust lige ind i hovedet på dig. Hvis du trodser kulden og spiller videre, møder du endnu flere roterende tandhjul for så til sidst at møde endnu flere, indtil virkeligheden til sidst bliver en stor lagkage-rund forvirring. Det mest spændende ved π^2 er måske når alt kommer til alt den underholdende manual, der følger med spillet, den er utrolig godt skrevet og så er den på intet mindre end 3 sprog...

Claus

Grafik	★★★
Lyd	★★★★
Idé	★★★★
Spænding	★★
Pris/kvalitet	★★(★)



Salomons miner

Ja øhh, hov er jeg på nu?
Det må I altså undskylde.
Jeg får netop nu at vide i min øresnegl, at **Solomon's Key** fra US Gold absolut ikke har nogen relationer til kong Salomons berømmelige sølvmine.

Men relationen til spillehalsmaskinen af samme navn er god nok. US Gold har nemlig endnu en gang skudt papegøjen og sprøjtet en dyr konvertering på markedet. Og til en afveksling er konverteringen ikke spor dårlig! **Solomon's Key** er et ret "velsmagende" game. Der kræves nemlig både mod, mandshjerte, strategisk sans og hurtige reaktioner. Arcade strategi er absolut ikke kedeligt i tilfældet **Solomon's Key**, der er mængder af tiltrækning!

Ideen er selvsagt ret simpel.

Du er en opdagelsesrejsende på jagt efter kong Solomon's skat (hov, hvorfor skal de absolut plagiere kong Salomon-historien?) i en labyrint af rum. I din kamp for at nå skatten må du hoppe rundt på solide kæmpesten, som både kan smadres og genskabes efter behag.

Egentlig leder du kun efter nøglen til døren, der fører ind til det næste rum, men man er vel ikke dum. Når man nu alligevel går forbi forskellige "værdigenstande" vil det da være tumbet ikke at samle dem op.

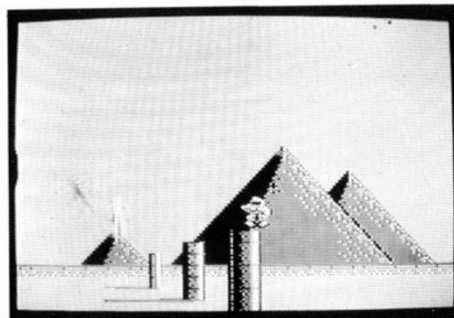
Rummenes uhyrer er til gengæld ikke værd at samle på. De vil til enhver tid prøve at stjæle et af dine få liv.

Masser af skærmfulde game at gennemføre og rigtigt tiltrækkende spillen burde vel nok kunne lokke kontanter op fra et par velhavere (og en masse knapt så velhavende), som kan ryge direkte videre til US Gold's investeringsfond for vellykkede konverteringer.

Og så kan vi passende spilde et par weekender på at gennemføre **Solomon's Key**

.Morten

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Kompliceret krigsførelse

Vi skruer tiden frem til 2846 og vupti har vi fået fat på spillet **Falcon** fra Virgin. Dit kodenavn som special agent er Falcon (heraf navnet på spillet, smart ikke?) og den 300 år lange krig er stadig igang. Dog er atombomberne blevet erstattet af genetisk-skabte personer.

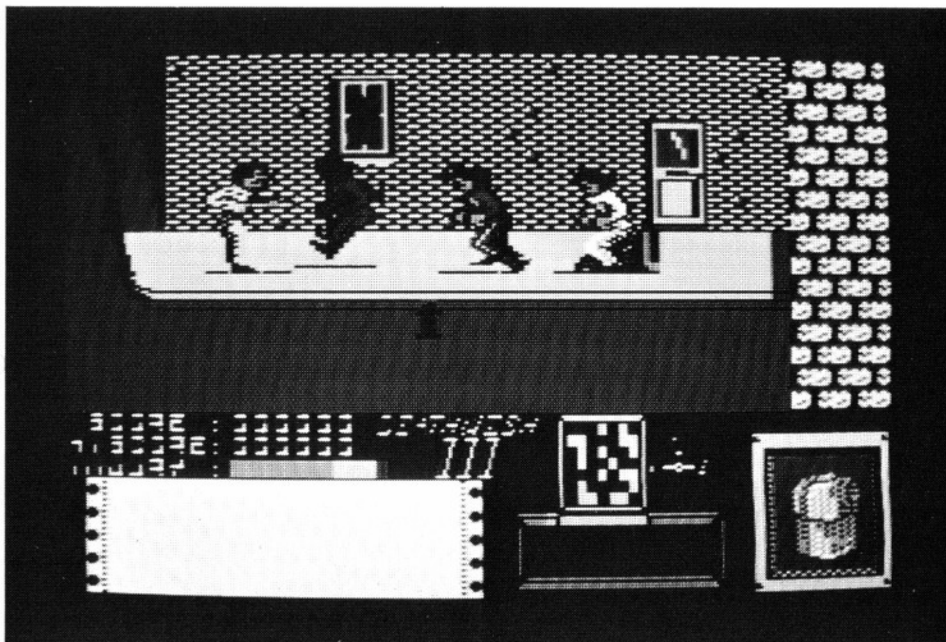
Du er den hårdtslående agent med hår på brystet (undskyld, piger) som har fået til opgave, at udrydde disse underlige personer med dit specialkonstruerede Eagle-fly med G-turbo-motor, laser og en Xeno Photonkanon.

Lykkes det dig at udrydde disse mider, ryger du videre til den 2. mission, hvor det så gældes om at finde fem kommunikationsbaser, som du skal medbringe og levere til dit undergrundshovedkvarter. Herefter skal du så tage kampen op mod en Zeta-fighter, og det kræver mandsmod og hjerte.
Undervejs kan du være heldig og finde nogle såkaldte devastor devices, som du kan bruge til at udrydde alt omkring dig. Disse kan være virkelig effektive, når der er lidt for mange forhindringer på din skærm.
Til sidst finder du (forhåbentlig) The Renegate Lord - en afhopper fra dit korps, og så er det blot med at eliminere ham.
Klarer du alle banerne, begynder du forfra igen dog med flere genetiske personer og forhindringer i form af ildkugler, som kun kan udryddes ved konstante bølger af laserstråler.
Du kan vælge imellem 8 tidszoner via din database - fortid, nutid og fremtid og alle har deres præg for det pågældende tidspunkt, og du kan endvidere også vælge lokalitet som f.eks. Egypten, Mexico m.m.
CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) er en "computer" du også har med dig. Den fortælle dig hele tiden om aktiviteten i dit område, og det er bl.a. også den, du skal finde The Renegate Lord.
Afslutningsvis bør det nævnes, at du har mulighed for at spille to former for 2-players-spil. Team-spil, hvor I skal kæmpe sammen om at udrydde genetikere, samle kommunikationsbaser og specialbomber, og til sidst skal player 1 udrydde selve Zeta. Men I deler også samme fiaskoer. Dør en spiller, mister medspilleren også et liv.
Head-to-head er den anden form for 2-players-spil. Her skal I nemlig nu skal kæmpe MOD hinanden og til sidst slå modstanderen ihjel.
Falcon er et forholdsvis kompliceret spil at sætte sig ind i, men er det først lykkes, er det ganske morsomt (ha). Lyd og grafik er flot, og action er der også en pæn sjat af.

Duffy

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check



Bronson ser rødt

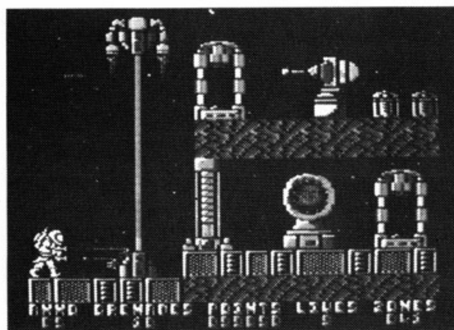
Hvem husker ikke Charles Bronson fra filmen "En mand ser rødt I"? Specielt den scene, hvor han har samlet en bunke mønter sammen og lagt dem ind i en sok - for senere at bruge den som knippel mod overfald. Det var rænt suve.
Ingen tvivl, Charles Bronson, alias Paul Kersey, er en sej banan, specielt når det gælder om at udrydde bøller og andet rendestensudskud i New York City, og hvilke metoder han bruger.
Handlingen i Gremlin Graphics **Death Wish III** (En mand ser Rødt III) er ligetil: Du (Paul Kersey, politimand, dommer, jury og bøddel) er blevet ringet op af en gammel ven, som fortæller dig, at New York er ved at blive forvandlet til dødens hovedstad, og modig som du jo er, ta'r du omgående dertil.
Politiet finder dig, og beder dig komme til et personligt møde hos dem, hvor du bliver fortalt, at "gangs" har terroriseret, overfaldet og røvet folk i New Yorks gader i længere tid, og at det nu er tid for dig til at komme ind på scenen. Politiet orker simpelthen ikke mere.
Death Wish 3, den amerikanske titel, går så ellers ud på, at du smadre bøllerne og undgår at skyde gamle svagtgående damer ned. Dog må du ikke skyde de ambulancefolk, der konstant fjerner de lig, du efterlader, eller politibetjente. Udrydder du for mange civile personer eller betjente, ja så begynder de at lave klapjagt efter DIG.
Til din hjælp har du fire våbentyper: Din berømte 475 Wildey Magnum, en pumpgun, et maskingevær og en raketskyder. Raketskyderen er det mest effektive våben. Skyder du en bølle med den, bliver han simpelthen til en portion rødgrød uden fløde. Bruger du maskingeværet mod en bølle, letter han ca. 1 cm over jorden og falder først ned igen, når du har sluppet aftrækkeren (Fireknappen), hvilket ligefrem er en dejlig lettende fornemmelse. Pumpgunnen og 475'eren har ingen suveræn virkning andet end den, at forbryderne "bare" falder død om.
Sker det, at du løber tør for ammunition med et af dine dødbringende våben gældes det straks om at finde ny ammunition, som du har gemt rundt omkring i forskellige lejligheder. Disse depoter er afmærket på et kort nederst på din skærm.
Løber du helt tør for ammuntion til ALLE dine våben, gælder det om at komme lynhurtigt til et af depoterne og få fat i et nyt våben, inden du bliver fuldstændig smadret til ukendelighed.
Endvidere har du en skudsikker vest, som beskytter dig mod skydegale tosser. Hvis der bliver skudt for mange gange på dig, begynder den skudsikre vest at blive mere og mere ødelagt, og du bliver et lettere offer for "storbyens vold" (titlen på endnu en Bronson-movie, red.). Men du kan måske være heldig at finde en ny skudsikker vest, hvem ved?
Du skal dog også passe på, at du ikke får for mange klø på en gang, for det tærer på din energi, som du hele tiden kan følge nederst på din skærm.
En bande uden en leder er en død bande, så derfor er det en god ide at finde de forskellige bandeledere og udrydde dem en efter en. Bandeledere kan du lokalisere ved hjælp af et andet kort og et kompas, som du har på dig hele tiden. Herudover bliver du løbende informeret fra politiets hovedkvarter, hvis en bandeleder er lige i nærheden af dig, således at du kan gøre en lynhurtig kort proces med ham.
En anden mulighed for at udrydde bøller er at gå ind i en vilkårlig lejlighed, åbne et vindue, hvorfra du så kan nakke alle forbigående bøller ned. Dette giver ekstra point. Man skal dog lige passe lidt på, for det kan ske, at der komme bøller ind for at fortælle dig nogle hårde facts, og disse kan du ikke umiddelbart se.
Death Wish 3 er virkelig sprængfyldt med action - fra a til å. Bliver du ramt for mange gange af en bølle, begynder du virkelig at se rødt, og det eneste du tænker på er, hvilken måde du helst ser ham udryddet på.
Grafikken er bare god. I visse sekvenser kan du ligefrem se, at pixelklatten på skærmen faktisk ligner Charles Bronson en hel del.

SOFT check

Om det er bøller eller fredelige mennesker, du møder, finder du lynhurtig ud af - nogle bøller har hanekam og ligner en kæmpe, andre går blot rundt med solbriller og kæmpekølle og leger psykopat.
En anden lille fiks detalje er de chicks (stege), som går rundt omkring og hiver op i kjolen til ære for dig.
Jo, der sker ting og sager i dette game. Nyskabelser er der ingen af, men kan du li' at slå på tæven, er her endnu et spil af slagsen.

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★(★)
Action	★★★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★

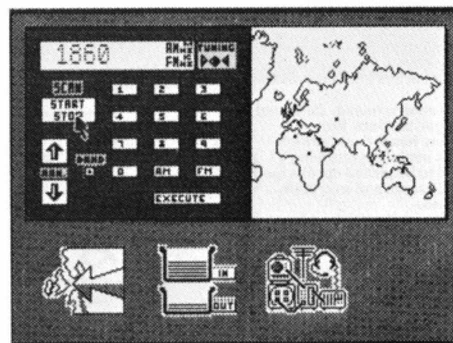


Exolon slår Exalon

Hewsons nye råcheckede, effektfyldte og i det hele taget superlækre actiongame **Exolon** er en sikker hitlistehærger.
Allerede fra første skærm ved du, at denne din nye computermodstander er noget helt i særklasse. Det sidste, du når at se første gang du spiller, er en mega rumkanon, der ryger tilbage p.g.a. rekylen, idet den zapper dig. Allright, du dør, men det ser faneme godt ud.
Historien bag **Exolon** er, som vanligt med actionspil, ret tynd.
Som en tungt bevæbnet kriger skal du smadre, kæmpe, hoppe og zappe dig gennem mere end 100 skærme med sprængstykkefragmentfyldt handling.
Kast en granat for at zappe kanonstillinger og skyd horder af aliens med din laz-gun.
Eneste nye er dit valg mellem en hurtig atletisk krop, eller et langsomt, tungt og stærkt pansret exoskelet.
Så var H. C. Andersen alligevel bedre, ik'?
Men et er historie, noget andet er action.
Du starter din mission udstyret med et lasergevær og en æggebakke med ti granater. Spillet er heldigvis lavet, så du ikke behøver bruge andet end dit slidte joystick til at spille det.
De kvajhoveder af programmører der mener, at det er skidesmart at kaste en granat ved at kombinere et tryk på procenttegnet med et opadgående hiv i joysticket, efterfulgt af F1, F6 og mellemrumstasten trykket ned samtidig, har virkelig ikke opfundet den dybe tallerken.
Alle, der har prøvet bare to runder af Pacman 5 - the challenge, ved vel, at actionspil helst kun skal foregå med sticket, og i **Exolon** klares problemet ved at holde fire-tasten nede i et halvt sekund, når du ønsker at kaste et "æg".
Ok, det er en kendt metode, men hvorfor $—&¿/!%! er der nogle spil, hvor den ikke bruges?
Forskellen på dine våbens effekt er, at geværet fikser de små problemer, mens bomberne klarer kanoner, mure og andre større obstruktioner.
Geværet kan dog til tider klare de større genstande, men så kræver det både tid og rigelig med ammunition.
Apropos ammunition. Du starter med 99 skud og ti granater. Med dem skal du kæmpe dig igennem de mere end baner og ærlig talt, det er ikke for vathoveder som Morten Strunge. Heldigvis har du som nogle af vores firbenede venner ni liv, og dem kommer du ... heller ikke langt med!
Exolon er simpelthen klasse. Alle aspekter ved spillet er i top, og for at nævne et eksempel er grafikken både detaljerig og superbt animeret.
Lyden er der også klodser i, og spillet er fyldt med små julelege fra forfatterens side. Prøv f.eks. at stå for længe og spil Karl Smart uden for skydelængden af en kanon...
Hver gang du har overlevet 25 baner, vanker der bonuspoints og ekstra liv.
Det står der i hvert fald i manualen...

Bjørn

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Politisk begavet?

Overskriften er ikke noget forsøg på at lokke dig ind i Konservativ Ungdom, men simpelthen et forsøg på at gøre dig interesseret i denne anmeldelse af spilsimulationen **The Armageddon Man**.
Kort: En miniudgave af Amigaspillet "Balance of Power".
Langt: Året er 2032 og verden balancerer på en hårsbredde mellem overlevelse eller total destruktion ved atomkrig.
De sidste tredive år har medført enorme stigninger i verdens kernevåbenarsenaler. 16 nationer har kraft nok til at udradere menneskeheden - kraft nok til at iværksætte Armageddon (= dommedag).
I denne verden, hvor tro er et ukendt ord, former de 16 lande en desperat alliance.
Sammen financierer og bygger de et gigantisk netværk af spion- og laser-forsvars satelliter, der kan overvåge, influere og kontrollere affærerne på jorden.
Hovedkontrolcentret ligger i satellitten "Olympus", og kontrollen over denne satellit er i hænderne på overkommandøren, the Armageddon man.
Ham spiller du ikke. Istedet er du en mongolsk yakokse-malker, der netop har måttet sælge din sidste talgstøvle for at skaffe penge til stiftelsen af YMER, "Yakokse-malkernes enevældige råd", der skal varetage lønstigningsforhandlingerne for yakoksemalkerne...
Nå, ikke?
Dit ultimative mål som overkommandør er at etablere økonomisk, politisk og militær stabilitet i verden. Men i sidste ende er det nok tilstrækkeligt ambitiøst at prøve at holde radioaktivitets-niveauet lavt.
Til dette formål har du satellitter til overvågning og beskyttelse, en hær du kan sætte ind på kritiske steder, et godt radioanlæg der ubesværet opsnapper meddelelser over hele jorden samt din kraft som kommandør, der gør, at siger du noget, efterkommes det som regel.
"The Armageddon Man" inkluderer et stort kort over de involverede nationer, (Danmark er ikke med), samt en masse små markører du kan bruge til at vise hvilket forhold, et land har til et andet, osv.
Spillet er bygget pænt grafisk op, uden anden anvendelse af animation end nogle missilsymboliserende prikker, der gerne bevæger sig fra USSR over mod USA og omvendt.
Armageddon Man er spændende, men i længden noget ensformigt. Det tager mindst

4 timer at gøre et spil færdigt, men der kan saves hver tiende minut.
Lyd er der ingen nævneværdig af.
Lad mig sige det på denne måde: Har du masser af tid og penge - så køb det. Hvis ikke, er du ikke gået glip af noget.

Bjørn

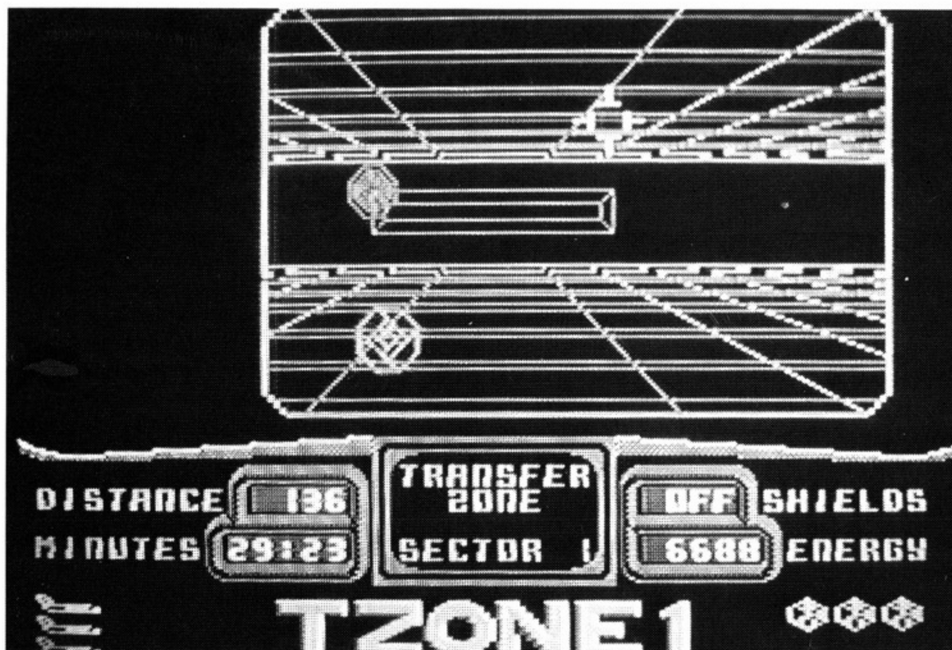
Grafik	★★★(★)
Lyd	(★)
Action	★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

En hul fornemmelse

Den 20. maj 2523 røg rumskibet GRS Tracker II fra dets hjemrejse ind i en noget, der mest af alt lignede en meteorstorm. Et lys begyndte at blinke på kontrol-panelet - en øverdøvende lyd begyndte et sted i skibet og pludselig blev skibets motorer svært beskadiget.
Var det en måge i propellen? Eller en alien på forruden? Nix baby, det var såmen' "bare" et stort alien-befængt sort hul, som havde suget rumskibet ind.
Den eneste, som ikke blev grebet af panik var ganske rigtig: DIG! Hurtigt fik du opgaven som ansvarlig for GRS Tracker II. Og så begynder rejsen ellers igennem hullet.
The Tube (yes, det har Quicksilva kaldt dette spil) består af tre levels. Det første er The Transfer Zone, hvor du skal skyde underlige skabninger ned med din lasergun eller med dine smarte bomber, som udrydder alt fjendtlig aktivitet omkring dit rumskib. Samtidig skal du forsøge at samle rumkapsler ind, som gi'r dig ekstra energi til turen. Herefter ryger du så ind til The DMT (Defence Mechanism Tunnel), som består af en meget smal tunnel - fyldt med nedadfaldende bomber og opadgående missiler. Her får du også brug for alle dine smart bombs, men du har desværre kun et begrænset lager af disse, så det gældes at spare.
Klarer du The DMT, ryger du så til sidst ind i The Capture Area, hvor du skal indsamle flere energikapsler og krystaller, som du skal bruge til at reparere din motor med. Disse krystaller finder du på forulykkede rumskibe, som endnu ikke er blevet ædt af skaberne af **The Tube**. Hyggeligt, not?
Du starter med en energibeholdning på 7500 kj., som du tærer en hel del på igennem din rejse i The Tube.
Nederst på din skærm har du et informationspanel, hvor du kan se, hvor lang vej du har til det næste level, samt en computer, der fortæller dig, hvor meget shield og ammunition du har tilbage på din rejse.
Du har kun tre liv til at gennemføre din rejse på, og klarer du alle tre level, begynder du forfra - denne gang med flere forhindringer og en hurtigere hastighed, såå spænd selen og læn dig så ellers tilbage med joystick'et.
Spillets grafik er meget, meget flot. Rent crack for joystick-junkies. Lyden er også virkelig imponerende.
Graden er action nås dog til en vis grænse, når du har spillet **The Tube** et par gange, og jeg må tilstå, at det nok ikke er det mest fede arcade-spil, jeg har stiftet bekendtskab med igennem årene.

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



SOFT check

En bizar omgang

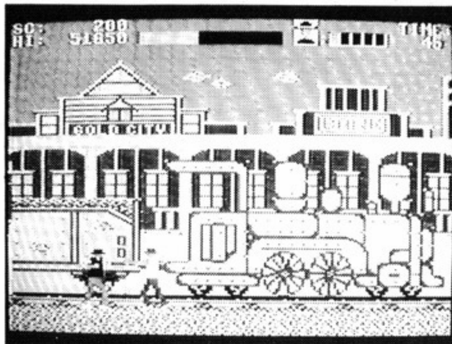
Hvilket tema ser man oftest anvendt i skrækfilm: Er det noget med rumvæsener? - Eller mutanter? Begge dele, I guess.
Jeg behøver vel bare nævne "The FLY", "Klodernes Kamp" eller "Alien", så skulle alle trofaste SOFT-læsere være med på linien.
Spillet **Alien Evolution** fra ham den kinesiske grævlings firma, Gremlin, (man kan vel sin blå bog), byder på en blanding af de to uhygge-temaer.
Historien kan give selv en hærdet anmelder nervøse trækninger, so here comes...
Efter en verdensomfattende atomkrig er mennesket blevet drevet under jorden. Jordoverfladen er radioaktiv, og da mennesket efter 2000 år tør stikke næsen op, opdager de, at en gruppe rumvæsener har slået sig ned. HA, siger de kære humanioder, vi bygger da bare en androide, der kan baffe dem. Og som sagt så gjort, og androiden baffede glad de mange aliens. Men...
Fra de døde skabningers lig, vokser en ny type væsener frem. Denne gang smartere, hurtigere og farligere.
Situationen er (som da jeg forleden skulle forklare banken, hvorfor der manglede 16.000,- på min konto) mildt sagt uholdbar! Du styrer droiden Cyborg, der, lad det være sagt på forhånd, ikke har en chance. Du kan dog udskyde det uundgåelige ved at anvende TNT, laser, bomber og miner i stor stil. Nogle af rum-zombierne æder slet og ret dine bomber, så de skal måske zappes med miner, osv.
Umiddelbart syntes denne anmelder, det lyder kvajet. For mig er forskellen på at blive

SOFT check

ramt en TNT, bomber eller miner ret forsvindende.
Alien Evolution spilles fra et 3D-perspektiv som "Knight Lore" og "Ant attack". Fin, fin scrolling og en del action gør spillet helt OK. Dog benyttes der kun monokrom grafik, af kapacitetshensyn, idet valget har stået mellem farve og grafik detaljer.
Alien Evolution er svært at bedømme. Acceptabelt plot, hurtigt pænt spil og god grafik trækker op. Selve aliensrepræsentationen (tegningen af uhyrerne og den måde, de bevæger sig på) og våbenlagret tyder dog på lidt hastværk.
Mit råd er: Se eller prøv det, før du køber. Nogle bliver hooked, andre kigger sig om efter en brækspand...

Bjørn

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)



Vild i vesten

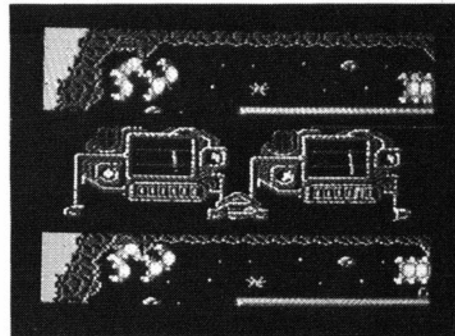
Express Raider er en god gammel kendt spilleautomat fra Data-East, der er blevet konverteret til C64. Selve handlingen foregår i det vilde vesten, dengang hvor du kunne kende en mand på lyden af hans klingende sporer og respekterede ham efter, hvor godt han skød. I **Express Raider** er du hovedpersonen i et legendarisk togrøveri på Staternes hurtigste ekspress. Da togrøveri på denne tid ikke er noget særsyn, er ekspressen selvfølgelig propfyldt med seje revolvermænd, som du kold og kynisk skal meje ned. På første bane varmer du blidt op ved kun at nedkæmpe dine modstandere med næverne oppe på ekspressens togvogne. Dine modstandere kender selvfølgelig slet ikke til begrebet fair play, idet de bruger alt lige fra skydevåben til skovle, spader og flasker til at forsvare sig med. Hvis du passerer alle togvognene kommer ud til sidst helt op til lokomotivet, hvor 2 nette guldposer venter utålmodigt på dig.
På næste bane har du ikke købt billet til toget, og rider derfor i flot stil ved siden af ekspressen, mens du ivrigt skyder den ene gunmand ned efter den anden, når de dukker frem bag kasser, sække og bag vinduer. Dine modstandere svarer selvfølgelig igen, så samtidig skal du også zig-zagge skærmen rundt. Hvis et af skudene en gang imellem kommer lidt for tæt på, går du heldigvis ikke af vejen for hesteakrobatik, idet du elegant og i bedste indianer-stil dukker dig om på den ene side af hesten. Det kan godt være svært en gang imellem at ramme rigtigt, dels fordi du rider og derfor gynger op og ned, men også fordi mændene har det med at dukke sig hele tiden netop når du har fået indstillet sigtet fornuftigt.
Express Raider er teknisk set ikke særligt godt gennemført, men grafikken er på trods heraf alligevel ganske flot.
Bevægelserne på første bane kunne godt være en kende mere flydende og ligeledes ligner kampen ofte mere en omgang polka end en vild dogfight fra det vilde vesten. Men afveksling byder Express Raider i udpræget grad på, og det er sikkert at du får din sag for de første par timer. Spillet har i øvrigt 4 sværhedsgrader, og 3 forskellige spille-modes (øvelses-, normal- og advanced mode). Lyden i **Express Raider** er forholdsvis rimelig, selv om nogle af slagene lyder lidt rustne. Hvis du er bidt af en gal cowboy'der og godt kan lide krudt, røg og slagsmål, kan jeg ikke andet end anbefale **Express Raider** varmt og inderligt, for spillet har virkelig både spænding, handling og stemning.

Claus

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★
Spænding	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

Mutant i Mean City

Frygten for atomkrig og hvad der deraf følger har Quicksilva alvorligt funderet over i spillet **Mean City.** Handlingen foregår umiddelbart efter en atomkrig, hvor kun ganske få storbyer er ubeskadiget af stråling. Udenfor byerne



står det endnu værre til, idet så godt som alle mennesker er mere eller mindre degenererede mutanter. The Mutant Federation er en bevægelse af alle de ude for byen boende mutanter, og denne står selvfølgelig i skarp kontrast til byboerne, der krampagtigt holder fast på den smuldrende del af det gamle velfærdssamfund, de stadig har tilbage. I **Mean City** spiller du en mutant ved navn Sante, og du er søn af ingen mindre end lederen af The Mutant Federation. Problemet er bare, at din far desværre er blevet taget til fange, og sidder låst inde i en storby. Din opgave består naturligvis først og fremmest i at befri din far, så The Mutant Federation ikke risikerer at gå i opløsning. I storbyen skal du derfor finde 4 dele af en digital nøgle hist og pist. Men du er ikke alene, idet din fætter også er opsat på at komme din far til undsætning. Problemet er bare at din fætters intensioner ikke er nær så rene som ønskeligt kunne være, idet hans motiv udelukkende går på at vinde prestige og anseelse for derved eventuelt at blive den næste leder i The Mutant Federation. I din søgen efter nøgledelene er du i besiddelse af forskellige skydevåben, som du får rig lejlighed til at anvende på diverse politivagter samt et utal af mærkværdige enforcer robots. Endvidere skal du passe på diverse miner og andre fælder snildt anbragt på strategiske steder i byen.
Mean City er lavet med 3 splitscreens a la Spy vs Spy, men handlingen er set oppe fra. Selv om spillet således kun er 2-dimensionalt indrettet, har Quicksilver alligevel formået at lege med dimensionerne, da der er mulighed for at gå op og ned af trapper og nå op på et andet plan. Grafikken i **Mean City** er temmelig imponerende og persongalleriet er da også rimeligt omfattende. Bevægelserne, der er ret flydende, foregår endda i et forholdsvis acceptabelt tempo, bortset fra at det godt kunne have været ønskværdigt om du kunne bevæge sig selv en kende hurtigere. **Mean City** er et flot arcade-adventure, der lige akkurat når op over almindelig standard-kvalitet, men udpræget fængslende ville det være synd at beskylde det for at være.

Claus

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

Danmarks nye SPIL-FABRIK



Bag denne ydmyge facade på Amager holder Danmarks nyeste spilfirma til. De kalder sig Starvision og har allerede en måned efter starten landets skrappeste programmør-team.

"Starvision" kalder de sig. En erfaren håndfuld programmører, som netop har startet Danmarks næste store spilfabrik... SOFT fik lov at titte bag kulisserne.

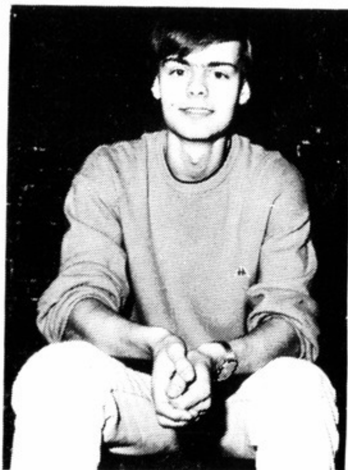
Det kunne lyde som en fabel i et eventyr. Men det er ganske vist. Starvision, landets yngste software-firma, har på bare en måned formået at samle en buket af de skrappeste spilprogrammører til sig.

SOFT fik lov til at smugkigge i den interne medarbejderliste. En Who's who over alle de gutter der sidder landet over og arbejder freelance for Starvision. Og det var imponerende.Endnu mere imponerende var listen af fastansatte medarbejdere, der jobber hel- eller deltid hos Starvision. Nogle af de mere kendte er "Vikings"-manden **Søren Grønbech**, som også er en af stifterne og daglig leder. "Tiger Mission" -grafikeren **Torben Bakager** og Danmarks anden supergrafiker **Per Madsen**, tidligere Hewson mand med "Eagles".

Som co-programmør findes **Martin Pedersen**, manden bag Amstrad-versionen af "Vikings".

Og af de sejeste free-lancere har man **Johannes Bjerregaard**, dette lands uden konkurrence mest suveræne musik-maestro.

På tænkesiden har man fået fat i ingen ringere end **Ivan Sølvason**, chefredaktør på vort søstermagasin "COMputer". Han laver det, der med et fint ord kaldes "Storyboard", og skulle nok kunne være god for en historie eller to.



Sådan ser han ud! Søren Grønbech, manden som tog initiativ til DK's nye spil-fabrik.

Lokaler på Amager

Ligesom kollega-firmaet World Games har Starvision fået lokaler på Amager. Indvendig er lokalerne shinet op med data plakater og overalt står Amiga'er og 64'ere. Søren Grønbech forklarer:

"- Starvision satser i fremtiden mest på Amiga, det er dog muligt at vi kommer med en 64'er titel i ny og næ. Alle vores faste programmører har købt Amiga, og den satser vi 100% på.""- Vores første spil, M.A.C.H., er til 64'eren, men det næste bliver til Amiga. Det hedder Gigaball", fortsætter han.

"- Faktisk er der også flere penge i Amiga-markedet. Maskinen kan mere og er derfor sjovere, og så er konkurrencen heller ikke så hård (endnu).

Markedspriserne er også forskellige - et Amigaspil kan nemt koste 4-500 kroner, mens et fuldpris C64 eller Amstradspil kun koster omkring 200 kroner. Men på Amiga'en ligger også et betydeligt større udviklingsarbejde, både på lyd - grafik og programmør-siden."

Søren forklarer, at han og de andre programmører er samlet i Starvision, fordi de måske på den måde kan få mere ud af deres hårde arbejde.

Fremtidsplanerne

Starvision har mange projekter under opsejling. Der er faktisk gang i 4 Amigaspil på een gang, foruden føromtalte Gigaball. SOFT kan dog allerede afsløre lidt om de nye spil. Det ene er et kampspil, hvor en sværdfægter skal kæmpe sig vej til et slot i 1400 tallet. Blodet vil komme til at flyde før sejren er din over den onde slotsherre. Spillet er i den store klasse, for det er noget, der tager et par timer at spille igennem. Allerede i udviklingsfasen er der masser af action.

Ydermere arbejder Starvision på et vertikalt scrollende shoot'em up, et horisontalt scrollende shoot'em up, plus et actionspil 3D effekter. Flere information følger senere, efterhånden som spillene bliver færdige.

Eksportmarkedet strengt

"- For at kunne overleve, bliver vi nødt til at eksportere spillene til resten af verden, men det er ikke lutter lagkage", fortæller Søren.

"- Software markedet er overfyldt med smarte fyre, som prøver at score penge på nystartere som os. De vil alle gerne hjælpe os, men kun hvis de får en stor andel i fortjenesten, så det er bestemt ikke nemt. Vi har dog fundet de rette nu, og eksporterer idag til de fleste lande i Europa, samt USA, Australien, Japan og flere andre."

Rasmus Kirkegaard Kristiansen

Arnold Schwartzenegger er manden, der skal redde jorden i det seneste computerspil fra Activision. Spillet følger tæt handlingen fra filmen "Predator" (dansk premiere den 20. november - glæd dig)!

Arnold Schwartzenegger er manden, der skal redde jorden i det seneste computerspil fra Activision. Spillet følger tæt handlingen fra filmen "Predator" (dansk premiere den 20. november - glæd dig)!

SNEAK-PREVIEW

VOLD på din computer!



Jo, du kender selvfølgelig også godt Platoon.
Platoon er nemlig en film, der blev belønnet med hele fire af de eftertragtede Oscar-statuetter. Med firdobbelt "Oscar" for bedste film, bedste instruktør, bedste klip og bedste lyd kan den jo ikke være dårlig, vel!
Det mente filmanmelderne heller ikke. Kim Schumacher sagde "en mesterlig ægte stor, stor film i ide og udførelse - se den, se den" og gav den seks stjerner i B.T. Jørgen Stegelmann fra Berlingske Tidende mente, det var "en flot film, en rystende film". Og selv Bjarne Reuter (Aktuelt) var vild med Platoon, "Stone fortæller sin historie med et nådesløst drive, råt og brutalt". Når både Kim Schumacher, Jørgen Stegelmann og Bjarne Reuter kan blive enige om filmens suverænitet, er der ingen tvivl. Platoon er fantastisk.

Forhistorien

Men det tog også et "par" år, før Oliver Stone fik sin film ud.
Allerede for ti år siden skrev instruktør og manuskriptforfatter Stone drejebogen til en Vietnamfilm, baseret på sine egne oplevelser under junglekrigen. Men dengang var Vietnam-krigen åbenbart for tæt på i Amerika - der var ihvertfald ingen, som turde gå igang med Stones ret realistiske krigsskildringer.
Et par år senere vandt Stone i stedet en Oscar for sit manuskript til "Midnight Express", og som forfatter og medforfatter på "Scarface" og "Chinatown bløder" var hans lykke gjort.
Stone fik nemlig lov til at lege instruktør, først på den roste "Salvador" og derefter på sit gamle manuskript, **Platoon**.
Platoon blev straks en formidabel succes. Alene i USA har den indspillet over 1 milliard kr. og er blevet belønnet med en Golden Globe for bedste film og Berlin-Festivalens sølvbjørn for bedste instruktion.
Men ifølge Oliver Stone selv var hans eneste intention at skildre hverdagens virkelighed for en 19-årig fyr, som bliver sendt ud for at føre krig i junglen.
Historien bygger på Stones egne erfaringer fra tre forskellige Vietnam-kampgrupper (han blev sendt hjem efter at have været såret to gange).

Platoon - Kamppatruljen

Platoon, der er optaget på Filippinerne, følger en deling soldater på patrulje, ved træfninger, baghold og i de regulære slag plus deres tur tilbage til en stakket frist i en sandsækkebeskyttet militærlejr.
Det hele er set gennem den nyankomne Chris Taylors (spilles af Charlie Sheen, der også var på rollelisten i "Blodrødt daggry" og "En vild pjækkedag") øjne.
Og det hans øjne ser, er en særledes brutal lilleverden, hvor selvopholdelsesdriften er enerådende, og følelserne er kogt ned til et absolut minimum. For hvem ved, hvornår delingen, der til daglig slæber sig gennem Vietnams grønne, mudrede helvede, vil blive slagtet i et bagholdsangreb eller gå ind i en snubletråd, der udløser en mine.
Det onde repræsenteres af delingsføreren sergent Barnes, der trives ved at myrde vietnamesere af enhver art. Sergent Elias (Willem Dafoe fra "Streets of Fire") er hans gode modstykke.
Under en razzia på en landsby skyder Barnes en kvinde, der efter hans mening råber lidt for højt, og kun Elias kan forhindre en massakre.
Elias lover at indberette Barnes for mordet, men når det ikke, før delingen igen ryger i kamp. - Og her øjner Barnes en chance for at lukke munden på Elias, for evigt!
På lydsiden finder man naturligvis også et par prominente navne. Navnlig 60'ernes hotteste. Det er The Doors, Otis Redding, Jefferson Airplane, Smokey Robinson, Percy Sledge og Aretha Franklin.

Spillet

Men det er naturligvis ikke det hele.
SOFT har også et scoop til dig!
Scoopet er det fuldstændige gamedesign, inklusive storyboard...
Det betyder, at SOFT er i stand til at give den fuldstændige beskrivelse af Platoon i meget god tid, før Ocean overhovedet har nået at lave deres første skærmbilleder! Så skærmbillederne må du altså leve uden - men plottet er klar.
Spillet bliver af den horisontalt scrollende type, med et statusdisplay i den nederste del af skærmen. En del af statusdisplayet vil være de tre indikatorer, som fortæller, hvor godt du klarer dig i Charlie Sheens' rolle.
Morale angiver din mini-delings styrke. Spillet starter med fire mand og ryger et trin ned for hver død.
Stamina bliver reduceret hver gang din mand bliver ramt. Hvor meget modstandskraften bliver reduceret, afhænger af morale-parameteren. Hvis morale er høj, skal



En scene fra Platoon. Filmen, der nu langt om længe er blevet til et computerspil.

der fire skud til at slå manden ihjel, og med lav morale kan alene et skud betyde forskellen mellem liv og død!
Hits betegner det totale antal træffere, soldaten har været ude for.
Det er naturligvis muligt at skifte mellem de forskellige soldater. Men det eneste, som hjælper på den enkelte soldats stamina og hits, er at lokalisere de skjulte førstehjælpskasser.
Hver soldat starter med en vis portion ammunition (ikke fastsat endnu) og fem granater. Undervejs kan man også finde kort, kompas, flak og eksplosiver!

Syv scener

Platoon, the game, tager sit udgangspunkt i syv af filmens mest centrale scener.
De to første niveauer udspiller sig i junglen. Og junglen er jo Vietcong-guerillaernes yndlingsgemmested.
Vietcongerne vil enten komme imod dig, smutte frem fra en busk eller dumpe ned fra et træ. Ligegyldigt, hvor de kommer fra, har de imidlertid kun en ting i hovedet; at slå dig ihjel. Så det gælder bare om at være hurtigst på aftrækkeren.
Men det er vietcongerne i træerne, der er værst. De hopper først, når du er lige under dem! Såfremt du ikke synes om folk med knive gælder det om at bruge sine sprinteregenskaber.
Hullerne i forgrunds- og baggrundsvegetationen betyder tværvej. Hvilket betyder, at du kan gå "ind" og "ud" af skærmen ligesom i Dun Darach og Tir Na Nog-spillene.
Når du har orienteret dig længe nok (og slået de obligatoriske tre vietconger ihjel pr. minut) vil du forhåbentlig være i stand til at finde broen. Og skulle du ikke have en udpræget lyst til at ende som et stykke schweizerost, vil du helt sikkert huske at sprænge broen i luften...
Junglen vil være ca. 100 skærme stor.

I landsbyen

Umiddelbart efter broen er røget i luften, når kampgruppen frem til en lille landsby (på mellem 3 og 6 huse). Men hvis du tror det åbner mulighed for et lille pusterum, ja, så tror du også på julemanden - eller rettere troede på julemanden. For nu er du død!
Efter at alle de, som tror på julemanden, nu er blevet siet fra, kan vi hårde negle fortsætte.
Der er både civile og vietconger i landsbyen. Og hvis du skyder på en civil, der pludselig dukker frem fra en hytte eller et andet objekt, giver det et lille minus i morale. Til gengæld giver det et meget stort minus i stamina, når det er en vietcong, der dukker frem!
For at gøre det endnu mere umuligt, vil vietcongerne også dukke frem fra høstakke eller direkte op fra "jorden". Hvis ikke din reaktionstid er optimal og pegefingeren kvik på aftrækkeren, er det bare synd...
Når helvedet bliver for hedt, kan du vælge at løbe ind i en af hytterne. Men det kan let vise sig at blive lige så krævende.
Selvom det umiddelbart ser fredeligt ud, gives der ingen garantier imod vietconger i baghold.
Er du imidlertid så heldigt stillet, at vietcongerne lader dig i fred, bør du nyde stilheden og stjæle et par udvalgte effekter, såsom førstehjælpskasser, kort og kompas.
Men hvad var nu det?
Oh my God, kortboksen var booby-trapped. Goodbye...
Livet i hytterne er altså heller ikke lutter lagkage, selvom perspektivtegningen af hyttens indre forhåbentlig er flot udført.
Derfor bruger du naturligvis lemmen, som findes i en af hytterne (måske skjult under en smule halm), og fører dig ned til et underjordisk tunnelsystem.



Tunnelerne

Hvis du var ked af at forlade perspektiv-skærmopbygningen, har du ihvertfald en ting at glæde dig til i forbindelse med undergrundskomplekset. Det er et perspektivscrollende display, hvilket betyder, at du vil "gå" ind i skærmen, mens væggene ruller forbi.
Udover det har hverken du eller vietcongerne noget at glæde sig over. Det er jeres sure pligt at vade henover det oversvømmede stengulv. Og de vietconger, der ikke kan gemme sig i forgreningerne, er ganske enkelt nødt til at dykke ned under vandet, når du kommer trampende.
Men de forsøger til gengæld også at hævne sig på dig!
Væggene vil i øvrigt også have indgang til små rum, hvor du kan finde førstehjælpskasser og en flakpistol (der er et must for at gennemføre næste scene).
For at tunnel-sektionen ikke skal føles for lang, vil der være inkluderet et kort over komplekset. Så hvis du er lidt effektiv, vil der ikke gå lang tid, før rævehullet er lokaliseret.

Rævehullet

Mens du har arbejdet dig igennem tunnelerne, er mørket faldet på udenfor. Men det er kun lykkeligt for dig, da vietcongerne kender din omtrentlige position og har lagt sig i baghold.
Du har kun en meget begrænset tidsfrist, før de finder dig, så det gælder om at affyre sit flak, huske hvor soldaterne stod og skyde ud i mørket.
Hvis du har husket (og sigtet) rigtigt, vil der komme tre nye modstandere. Ellers bliver du dekoreret med et nydeligt antal skudhuller, der svarer til antallet af overlevende vietconger.
Skulle du blive beskudt vil det ikke være nogen dum ide at bemærke, hvor mundingsglimtene kommer fra.
Der er ialt 20 mænd i denne sektion, og de skal alle sammen gøres kolde, inden kvoten er udfyldt.

Slutningen

Den sidste scene er en statisk tredimensionel skærm, hvor din størrelse bliver justeret, efterhånden som du flytter dig "ind" i skærmen. Der vil løbe vietconger rundt og skyde på dig fra slutningen af skærmen. Og du skal undgå miner og pigtråd.
Når (eller rettere, hvis!) du når op til slutningen af skærmen, kan du enten gå til venstre eller højre for at komme ind i den næste lignende skærm. Målet for kampen er at nå frem til et rævehul, inden napalmen, der slår alt og alle ihjel, bliver kastet ud.
Før du finder og utilisere rævehullet, er det imidlertid nødvendigt at finde sergent Barnes. Du har nemlig set ham slå Elias ihjel og det ved han.
Hvis ikke du finder ham inden rævehullet, vil han nemlig sidde der og vente på dig!



Predator

Ocean bliver dog ikke alene med deres volds-licens, hvis det står til Activision. Det verdensomspændende softwarehus har nemlig fået en aftale i stand med Schwarze Arnold.
Men det er til gengæld ikke til at få en aftale med nogle af Activisions' executives. - Ingen af dem har lyst til at fortælle noget som helst om licensen eller filmen!
Selvfølgelig har SOFT gjort det igen. Vi pumpede Twentieth Century Fox for detaljerne om filmen, eftersom det er hot, nyt og sejt... Og samtidig har en af de anonyme kilder også "vrøvlet" noget om, at Predator-spillet vil lægge sig uhyre tæt opad filmen.
Hovedpersonen er Arnold Schwarzenegger (hvem ellers?), der spiller major Dutch Schaefer. Vi befin-

VOLD



Og her har vi Arnold igen. Fuldt påklædt med sit legetøjsmaskingevær, en handske samt en åben vest, der skal vise offentligheden alle de hår, han ikke har på brystet. Ved siden af Arnold ser vi hans lille ven...

der os et unavngivet sted i Mellemamerika, og majoren er på hemmelig mission. Med sig har han en udvalgt flok commando-soldater.
CIA-agenten Dillon (Carl Weathers), der selv tager med på missionen, kommer naturligvis med en søforklaring om, at missionens mål er at befri en lokal amerikanskvenlig minister, der er blevet taget til fange af guerillaer.
Området er tæt urskov. Men trods dette finder Dutch's spejdere et nedskudt fly og spor af 12 guerillaer, to gidsler samt en ukendt forfølger-gruppe på seks mand, iført amerikanske militærstøvler.
Seksmandsgruppens identitet bliver hurtigt fastslået, da Dutch og hans folk finder dem hængende i træerne -- flået som jagtvildt!
Og Dutch, der genkender lederen som Hopper, en grøn baret, forstår som sædvanligt ikke et kuk af det hele. Hvad skulle gruppen lave i området, hvis ikke den var ude efter den samme madding som dem?
Men Dillon nægter hårdnakket ethvert kendskab til nogen anden undsætningsekspedition.

I landsbyen

Der går naturligvis ikke ret lang tid, inden Dutch's gruppe finder guerillaernes landsby.
Men det er for sent! Gidslerne er blevet dræbt, og Dutch og Co. går til angreb for at udslette samtlige sine modstandere med undtagelse af en kvindelig partisan, Ann (Elpidia Carrillo), der bliver taget til fange.
Ministeren viser sig at være CIA-agent, og flere af de døde guerillaer kan identificeres som russiske militærrådgivere. Dutch har omsider fået bekræftet sin værste mistanke, nemlig at gruppen er blevet bundet en historie på ærmet af CIA.
Tvunget af omstændighederne indrømmer Dillon nødtvungent, at de var nødt til at gøre det for at undgå en afvisning af opgaven fra Dutch. Han forklarer videre, at Arnold's gruppe formentlig har afværget en truende invasion ved eliminationen af "guerillaerne".
Tilbage er kun et uopklaret mysterium. Hvem der dræbte og flåede den commandogruppe, som Dutch og hans mænd fandt hængende i træerne?
Ifølge partisanpigen er det "dæmonen, som laver trofæer af menneskers" værk. Og alle tror da også, at hun lyver, indtil mændene begynder at forsvinde en efter en, for siden at dukke op, hængende i træerne .... og flået!
Efter flere timers sammenstød med det uhyggelige væsen, der viser sig at være en nødlandet jæger, der dræber for fornøjelsens skyld, og er i stand til at camouflere sig så godt, at han bliver usynlig. Og gruppen fortsætter med at svinde ind...
Så Dutch har intet valg end gøre sig klar til det endelige opgør med den umenneskelige lyst-morder.

Vold & gys

Som du sikkert kan høre allerede ud fra handlingsreferatet, er Predator filmen spækket med vold og gys hele vejen igennem.
Ideerne er groft sagt identiske med Rambo og Aliens - noget af en effektiv cocktail, skulle man jo nok mene.
Premieren i USA var heller ikke så lidt af et dollardrøn. Filmen præsterede at spille 15 millioner dollars ind i pengekassen på de første fem dage (fra 12. juni frem til den 17.).
Filmen har premiere herhjemme den 20. november, og Columbia Fox-udlejningsselskabets håb er helt lysegrønt, selvom det ikke just kalkulerer med amerikanske tilstande.
Men samtidig med introduktionen af filmen til det europæiske publikum bliver der arbejdet med en computeriseret version af filmen. Og udviklingsarbejdet sker i en speciel System 3-gruppe (som blandt andet tæller grafik-manden fra The Last Ninja), der har enkle ordrer om at lade så lidt som overhovedet slippe ud om spillet.
Activisions' softwarechef var som ventet hverken til at hugge eller rive i. Selvom Andrew Wright til enhver tid "tilstår", at det nye spil delvis er hans fortjeneste, that's just it!
Mere om den sag, når vi ved lidt mere om Predators succes i Europa, og System 3's udviklingstrin.

Hvem vinder?

Såfremt der ikke går alt for meget kage i de to softwarehuses release-planer, skulle der være en fifty-fifty chance for at se mindst et af licensspillene under juletræerne rundt omkring.
Spørgsmålet er, om det bliver Arnold Schwarzenegger eller Charlie Sheen, der vinder "armlægnings"-testen.
Vort tip er, at Platoon vil kunne stikke af med den foreløbige sejr, som den første på gaden. - Måske endda med det bedste game af de to. Deres programmører og game-designere har i hvert fald haft masser af god tid til at arbejde sig støt og roligt fremad mod nogle rimelige ideer.
Og så hviskede en mand fra Oceans' lederteam os i øret, at de håbede på/regnede med en sællert af Rambo-format!
Med hensyn til Predator må det nok være nødvendigt at mane til besindighed. Filmen når ikke ud til det store engelske publikum før starten af næste år - og det lyder ikke logisk, at lancere spillet før filmen, vel?
Samtidig er System 3 jo heller ikke ligefrem kendt for minutiøs overholdelse af udgivelsesplaner. Til gengæld vil System 3-navnet i sidste ende stå som garant for spillets kvaliteter.

Morten Strunge Nielsen

EL CHEAPOS

made in SOFT

I "El Cheapos" ser Data-Duffy nærmere på billigspillene, de såkaldte "budget games" til 30-40 kr. This time er der relanceret flere af de tidligere fuldprisspil!

UDMATTENDE GENGANGER

Decathlon (Firebird)

Decathlon er nok det værste, mest utænkelige, mest skadelige og frygtelige spil for din kondition. Dit joystick vil hade det, dine møbler vil blive smadret og naboen klage til politiet, hvis du køber det - så hårdt går det til, når du kaster dig ud i Decathlon. Oprindelig et fuldpris-spil fra Activision, nu (2 år senere) lanceret som billigspil fra Firebird. Spillet er det samme, 100%, men pakning og ikke mindst pris er anderledes.

Du skal igennem 10 dicipliner som består af følgende: 100 meter løb, diskoskast, 400 meter løb, 100 meter hækkeløb, spydkast, stangspring, højdespring, længdespring, kuglestød og 1500 meter løb. Får du over 1000 point i en af disiplinerne, ja så jubler tilskuerne (en lyd, der i computerudgave mest af alt nærmest lyder som om, der lige er sprunget en atombombe i nabolaget).

Selve betjeningen af Decathlon er pærelet. Alt, hvad du skal gøre er, at rykke joysticket fra side til side så man til sidst ikke kan se dine fingre.

Mine foretrukne discipliner var helt klart spyd- og diskoskast, kuglestød og hækkeløb. Hermed ikke sagt at de andre er kedelige, tværtimod, men løber man 1500 meter et par gange, ryster du helt sikkert på hænderne dagen efter. Vælger du f.eks. højdespring, har du tre forsøg til at klare hvert spring. Lykkes det dig at komme over, forøges højden yderligere, og så gæld's det om at finde den helt rigtige måde at styre joystick'et på. Når du misser en event, går du videre til næste.

Du har heldigvis mulighed for at vælge netop din yndlingsdisciplin i åbningsmenuen - alternativet er at spille dem alle igennem en efter en.

Endvidere har du mulighed for at spille mod computeren, men det må dog stærkt understreges, at det klart er morsommere at spille Declathon med en rigtig, levende modstander.

Grafik og lyd er helt i top, og det er med garanti et spil du vil ta' frem mere end een gang.

Og skulle the mamas and the papas klage over, at du sidder for meget foran din skærm, i stedet for at dyrke lidt motion, så giv dem joystick'et og få dem til at spille mod computeren i 1500 meter løbet. Så er du med garanti færdig med at høre den samme plade gang efter gang.

★★★★

U' Å' KJØR'!

Kikstart (Mastertronic)

Er du en ivrig motorcrossfan, der flipper fuldstændig ud hver gang, du ser en offroader, ja så er Kickstart 2 perlen for dig.

Kikstart 2 går kort og godt ud på, at du skal drøne fem cross-baner igennem.

Skærmen er delt op i to. På den ene kører din konkurrent, som enten kan være en ven eller selve computeren, og på den anden kører du. Du har 99 sekunder til at gennemføre en bane på, hvilket er rigelig tid - også til at se omgivelserne.

Der er ialt 24 baner, som hver har deres sværhedsgrader og specialiteter - det være sig med forskellige forhindringer, natikørsel, dagkørsel eller snekørsel.

Find ud af den rette hastighed, samt din crosscykels placering over diverse forhindringer, og så er du så godt som kørende mester i Kikstart 2.

Du har også mulighed for selv at lave dine baner med netop de forhindringer, du specielt elsker. Og bliver banen for let, ja, så sætter du simpelthen blot nogle flere forhindringer ind.

Der er mange forskellige forhindringer, som hver har sin halsbrækkende virkning, som f.eks. en flammekaster, en telefonboks, en bombet vej m.m.

Konklusionen på det hele er, at Kikstart 2 har en fed grafik og lyd, og handlingen er bare ren, hårrejsende underholdning for de motorcross-crazy'e.

★★★★

FLOP!

Frenesis (Mastertronic)

Dette spil - ja, du godeste, det er lige til at få tårer i øjnene af - er det mest rædselsfulde, hæslige og katastrofale, jeg har haft indenfor min rækkevidde siden ZX81 blev skabt.

Faktisk troede jeg, at programmet var lavet af en 4-årig, der havde sat sine små fedtede fingre på et computertastatur for første gang i sit liv. For det første er handlingen i Frenesis hele tiden ens. For det andet er grafikken direkte til grin og for det tredje er lyden - bræææææææææææææææææææææææææææææææææææ ... (sic)

Du skal ødelægge nogle trekanter og firkanter (skal ligne aliens) i ca. 40 levels, ødelægge et moderskib og, ja, så er der faktisk ikke mere at sige om det. At gå l-a-n-g-t udenom!

NUL STJERNER!

ENGELSK FOR ØVEDE

The Pay Off (Bug-Byte)

Jeg har altid haft den mening, at hvorfor skal man købe et adventurespil kun med tekst, når man ligeså godt kan købe et med både tekst og grafik til den samme pris?

Ideen bag The Pay Off fra Bug-Byte er ellers ganske morsom. Du er nemlig blevet taget i røven i et af Lucky Lucianos casinoer, og du skylder ham hele 40$. Alt hvad du har på dig er 50$ til at leve for, plus en gæld, så hvis man regner lidt på det, har du kun 10$ tilbage, og det kommer man jo ikke just langt med. Hva' gør man så? Betaler Lucky Luciano og sulter ihjel, røver en bank, slår gamle damer ned eller hva'. Ja, det er faktisk helt op til dig selv, men prøv at skrive "help", så skulle rouladen rulle.

Grafik, øhhh, jo, bogstaverne er da bestemt flotte, og lyden, tjaaa, den er ikke just øredøvende.

Jeg vil kun købe spillet, hvis jeg skulle lære engelsk, for det er relativt svært at forstå visse sætninger. Men køb det, hvis du skal til eksamen i engelsk - det er en lidt sjovere måde at lære sproget på.

★★

HALSBRÆKKENDE STUNTS

Eddie Kid - Jump Challenge (Ricochet/Mastertronic)

Gas op... 1., 2., 3. og 4 gear... stejl... flyv... hov... bang, crashhh, babuuu, babuuu... "For dårligt - jeg hå-

Sådan bedømmer Duffy:

- ★ Undgå dette spil for enhver pris!
- ★★ Dårligt, selv på tilbud!
- ★★★ Godt, værd at overveje til prisen.
- ★★★★ Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!
- ★★★★★ Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprisgame!!



ber du kan lide hospitalsmad".
Det var faktisk det, der skete for mig, da jeg for første gang satte mig op på min offroader for at springe over fem biler.
Spillet fra Mastertronic hedder Jump Challenge, og dit navn er Eddie Kidd - verdenskendt stuntman, hvad angår flyvende stunts.
Din opgave er ganske enkelt at springe over så mange biler, du overhovedet kan - UDEN at blive mast flad.
Umiddelbart synes du måske, at det lyder rigtig let, men det er det overhovedet ikke. Du skal for det første sørge for den rigtige fart op af afsætningsrampen. For det andet skal du ligge rigtigt i luften og for det tredje skal du lande sikkert igen.
Du skifter gear ved hjælp af funktionstasterne, bremser ved hjælp af mellemrumstangenten og styrer/gasser op ved hjælp af joystick'et.
I instruktionerne står, at før man kom til at køre offroaderen, skulle man køre en cykel over nogle tønder, men dette skete ikke i min version af programmet til Com 64 - måske fordi de mente, at jeg var for god til det?! (Dårlig joke).
Spillet er ganske morsomt, specielt når du skal til at springe over otte biler, for så skal du virkelig bide tungen i stykker og holde tungen lige i munden (mundævl, red.).
Grafikken er pæn - ikke fantastisk, men pæn, mens lyden (brrrrr, skriiiii, babuuu, babuuu) er ganske realistisk.
Dog fandt jeg det irriterende, at jeg skulle vente 10 sekunder efter jeg havde gennemført en bane, fordi jeg skulle have at vide, at jeg havde lavet et godt hop, og at jeg nu skulle springe over X antal biler.
Men ellers god fornøjelse med stuntman-spillet og så håber jeg ellers, du er medlem af Sygesikringen, hvis du vil investere de små penge i Eddie Kids Jump Challenge.
★★★(★)

SYSTEM I RODET

Realm (Firebird)
Hva' gør man, når solsystemet er gået i opløsning og alt er i kaos? Tilkalder man Ghostbusters? Næhh, man tilkalder selvfølgelig dig og din minirobot XR3 til at klare ærterne.
Du har fået at vide, at resterne af solsystemet ligger i det "Indre Sanctum", der er omgivet af mysterier, gåder og dødsensfarlige skeletter og så handler det ellers om for XR3 at samle kongekroner op (pointgivende), adgangskort, olie og batterier, som du på et eller andet tidspunkt vil få strengt brug for, for at få bragt orden i solsystemet igen og for overhovedet at få lov til at komme videre til de næste levels.
Synes du, det lyder for let, så kan du roligt glemme det, for det er et spil som kræver, at du har en god hukommelse. Visse steder kan du nemlig risikere at blive spærret inde, og sker det, bliver du personligt nød til at begå selvmord.
Det eneste dårlige ved Realm er, at du kun har de tre liv til at gennemføre banen på, og det kan være dødirriterende at starte helt forfra, når man nu netop er kommet til bane no. 100.
★★★(★)

EN TUR I DEN PERSISKE GOLF

River Raid (Firebird)
Her er virkelig et spil for de skydegale, for i River Raid fra Firebird er det virkelig en fordel, at der er auto-fire på dit joystick.
Du skal flyve igennem et krigsramt land, hvor du - little Rambo - skal plykke alt ned omkring dig. Det være sig luftballoner, helikoptere, fly, skibe, tanks o.a.
Undervejs skal du tanke dit fly op via nogle flydende benzintanke, der ligger og roder rundt hist og her.
Du flyver over vand hele vejen, og du har ingen mulighed for at flyve ind over klipper.
Der er godt og vel 50 levels før du har overlevet mareridtet. Heldigvis har du mulighed for, når du mener, at du er en fuldt uddannet kamppilot, at springe de første 49 levels over, således at du kan gå direkte til bidet med level 50.
Da jeg nåede til level 12, kom der pludselig en Røde Kors-helikopter frem på skærmen, og blødsødden som jeg er, gjorde jeg alt muligt for at undgå at skyde på den. Da jeg endelig var kommet forbi den, pløkkede den mig totalt i sønder - sådan en .... Så husk det, hvis du køber River Raid.
Grafik og lyd er god - dog ikke nogen verdenssensation, mens der må siges at være rigelig af fed action for de FIRE-gale.
River Raid er et spil, der helt klart både vil teste dine færdigheder med joystick'et. Som med flere af de nye billigspil er her tale om et tidligere fuldprisspil, der nu - et par år efter - får re-premiere i en lavprispakning. Stærkt!
★★★★

ÅRHHH NEJ, ALIENS IGEN...

Beamriders (Firebird)

Aliens er over dig for endnu 10.039.483 gang. De er på



"besøg" på jorden, hvor de prøver at tilintetgøre dig med diverse bomber og andre irriterende ting.
Din opgave er at udrydde disse små kære væsner og efter de 15 stykker er borteliminerét, skal du så endelig udrydde moderskibet med en af de tre specialkonstruerede bomber du har på dig.
Spillet er skægt første gang, men så begynder hjernen at stå stille efter det andet, og efter det tredie spil er du gået totalt i coma. Grafik og lyd er ligeså "spændende" som spillet.
★

WE DON'T NEED ANOTHER H.E.R.O.

H.E.R.O. (Firebird)
En mand er blevet fanget dybt inde i en kulmineskakt, og din opgave som Roderick Hero, chef for redningshelikopter-eliten, er, at redde denne stakkels forulykkede mand fra de overhængende rædsler, der gemmer sig inde i disse skakter.
Det "eneste" du har til din hjælp er en lasergun, fem bomber og en lille smart helikopter til at guide dig rundt inde i de forskellige skakter.
Lasergunnen bruger du til at skyde diverse edderkopper, slanger og andre lede kryb ned med, og dine bomber bruger du til at sprænge mure med, der spærrer din vej. Dog skal du være opmærksom på, at visse murer er dødelig ved fysisk kontakt, så der er al mulig grund til at gå langsomt til værks, på trods af, at du kun har begrænset brændstof.
Efterhånden som du kommer videre til de rigtige proffe levels, kræver det ekstra megen omtanke. Og selvfølgelig kommer der også flere og flere forhindringer efterhånden som du kommer videre.
Ligesom i River Raid har du mulighed for at springe direkte til de rigtig svære levels, når du mener, du kan klare de lette uden at kigge på skærmen.
Lyd og grafik er helt i top, og H.E.R.O. er ikke et spil, man går forkert af i byen.
★★★★

DEN LILLE HAVFRUE FORELSKER SIG

Mermaid Madness (Firebird)
Den lille havfrue lever i bedste velgående, i hvert fald i det relancerede Mermaid Madness fra Firebird.
I dag er hun godt og vel blevet 110 år gammel, vejer 200 tons og har et totalt udtrådt ansigt.
Colin, hvis yndlingssport er dykning, er en dag så uheldig at komme til at sidde fast under et stort skibsskrog. Og for det ikke er helt løgn, ja så har han også glemt sin nødration af oxygen (ilt), så nu står valget mellem sindsyge Myrtle eller Den Grusomme Druknedød.
Konklusionen på det hele er, at du skal hjælpe havfruen Myrtle med at befri den stakkels indespærrede Colin. Du (Myrtle) skal så til at finde ud af, hvordan pokker man befrier ham fra skroget, imens du passer på fisk og andre monstre, der tærer på dine kræfter. Hver gang du møder en iltflaske på din vej, gælder det om at sluge indholdet, hvis du føler dig lidt svag.
Øverst på skærmen kan du hele tiden følge din livskraft ved hjælp af en fyldt oxygenflaske, og hver gang, du bliver ramt, forsvinder lidt af indholdet.
Herudover er der et hjerte, der illustrerer hvor tæt eller hvor langt fra Colin, du er, samt en iltmåler, der fortæller dig hvor meget ilt, Colin har tilbage.
Undervejs finder du ting, som kan bruges til at befri Colin eller til at komme videre ind i aflukkede grotter. Du har dog kun mulighed for at bære en ting af gangen, så vælg de ting du finder, med omhu. Grafiksiden er virkelig imponerende, og spillet rummer mange spændende og overaskende ting, som f.eks. en sunken egyptisk by.
★★★★

STAKKELS ALICE

Alice in Videoland (Bug-Byte)
Det er utrolig, hvor mange udgaver af Alice, de kan lave. Hun er kommet på plade, hun er kommet i 100 forskellige udgaver i film, og nu er hun altså kommet som computergame med titlen: Alice in Videoland. Men pointen er næsten altid den samme.
Denne gang er det dog ikke igennem et klædeskab hun forsvinder, men derimod et spejl.
Du ta'r rollen som Alice, og din opgave er at guide hende igennem et forunderligt land bestående af bjerge, åer, huse m.m., imens du fortvivlet kæmper mod onde drager ved at hoppe op i dem. En gang imellem sker det så, at en kæmpefugl kommer ind i billedet, og så bliver dragerne rigtig ondskabsfulde. Nu er din opgave så at slå denne fugl ihjel - igen ved at hoppe op i den - inden du bliver ædt levende (jøp, det er en RÅ birdie!).
Alt i alt så spillet ganske morsomt ud, men desværre var det kun den første del af spillet, der virkede på min udgave. Pludselig stod der: "Insert Disk" og så var der ellers en, der flippede fuldstændig ud. Jeg ved ikke, om dette kun sker i test-udgaven, eller om det er en generel fejl ved alle spillene, så derfor skal min karakter tages lidt med forbehold. Men det er alligevel for dårligt, når jeg spillede CASSETTE-versionen!
★★★

ROBOT-PANIK

Captain Kelly (Bug-Byte)
Du har netop søgt stillingen som pilot frem og tilbage til månen, og hvor utroligt det end lyder, fik du stillingen på trods af, at du ingen flyver-certifikat havde. Desværre havde det sine årsager.
Du blev stationeret på en robot-beskyttet base ved navn Obsidian 2, som pludselig en dag gik i totalt kage. Robotterne blev fjendtlige og dette opdagede du desværre først, da du var kommet ind på basen. Vejen ud var blevet lukket på grund af sikkerhedsihensyn.
Din opgave er nu som Captain Kelly at få kontrol over basen fra robotterne, og til dette har du kun et eneste liv.
Til din hjælp har du en kæmpegun, som desværre ikke har endeløs ammunition. Men heldigvis er der omkringliggende depoter, hvorfra du kan hente både ammunition til din gun og oxygen til dig selv. Der er flere etager, som du skal igennem, og dette sker via luftsluser.
Når du har ødelagt alle 35 robotter, vil kontrolrummet blive åbnet, og så er det bare med at få fingeren ud, og komme op og "få bragt orden i tingene igen".
Grafik og lyd er lækker, og det er et spil, der kræver, at din hjerne kommer op på 45 omdrejninger i sekundet for at klare dig igennem.
★★★★

ENSFORMIG ACTION

Starforce Nova (Mastertronic)
"Hvis du er træt af rutinejob, så har vi lige netop det job, du vil ha'". Heldig eller ej, du fik jobbet som rumpilot med opgave at menneskeliggøre en jordlignende planet ved navn F-Dimension. Jorden kan nemlig ikke bruges til beboelse længere, da den desværre er skrumet ind til en lille ubetydelig klat i rummet.
Som rumpilot har du til opgave, at udrydde alt fjendtlig aktivitet på F-Dimension, imens du samler bogstaver sammen, der til sidst danner et kodeord. Hvad dette kodeord skal bruges til, melder historien ikke noget om.
Din største fjende er dit brændstof, som konstant tærer på dine nerver og dit rumskib. Du får kun ny brændstof, såfremt du klarer et level.
Selv om Starforce Nova lovede hårrejsende action, var det temmelig skuffende. De samme baner, de samme bonuslevels og de samme angribende rumskibe.
★★

ATOMER PÅ AFVEJE

Zenji (Firebird)
Næste spil i rækken hedder Zenji, og problemet er denne gang en ustabil Delta-B-reaktor - en atomkraftstation - som er på vej ned i jorden.
Du skal nu prøve at redde verdenen fra en ny Tjernobyl-katastrofe ved at vende og dreje de veje, der forbinder atomkraftstationen til een bestemt farve indenfor et bestemt tidspunkt, således at atomkraftstationen bliver stabil igen. Efter hvert level, kommer der flere og flere veje, så det kræver en vis strategi.
Zenji er et flop. Efter 3 baner begynder det at blive søvndyssende, og efter 5 bane er du sikkert faldet i søvn. Grafikken og lyden går samme vej.
★

Starvision

IS HERE !

M.A.C.H.



Vil du ha' hårrejsende action? Vil du opleve den ægte, arkadefølelse? Vil du bruge din intelligens? Så prøv M.A.C.H. – det nye danske supergame til din Commodore 64/128. M.A.C.H. indeholder over 200 animerede sprites. 3 gigantiske playfields. Special 2 Player mode. Scroll i 8 retninger. Super soundtrack, lækker grafik og mængder af ekstra features. Bl.a. kan du opnå Mega-Blaster, kæmpeskud. Ekstra skjold og auto-fire, samt Penetrator, gennemtrængende skud, smartbombs, større skudstyrke og meget mere. Ka' du slå den endelige super-robot, kan du deltage i konkurrencen om en Amiga 500.

M.A.C.H. – hos din lokale forhandler i november.

M.A.C.H. udgives af Starvision Software, Rodosvej 42, 2300 København S. Tlf. 01-551-441.

Verdenspremiere den 15. november.

Slå M.A.C.H. og vind en AMIGA

COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000 ™

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:

☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.

☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II

☆ Fastload til 1541'eren

☆ 19 sekunders formattering

☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
COPY DISK-TAPE
COPY TAPE-DISK
COPY DISK-DISK



☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere

☆ Indbygget resetknap (reset II)

☆ Elektronisk romswitch

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

* **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKIV
* **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
* **GAMEKILLER:** Evigt liv i spil. Hindrer sprite/sprite- & sprite/baggrund-sammenstød
* **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
* **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere save og reload med alle andre
* **2 diskturboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en **LAZER** turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
* **LYN-formattering:** 12 sekunder!
* **Definerede funktionstaster**
* **Resettast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen: KUN kr. **448.-**

Skulle du alligevel være i tvivl om, at FREEZE-MACHINE er det absolut bedste cartridge til din 64'er, så køb det og prøv det i 14 dage med fuld returret...

Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere



Se den store annonce andetsteds i bladet

485.-

DOLPHIN-DOS



Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS
☆ Maskinkodemonitor
☆ Centronics-interface
☆ Udvidet skærmeditor
☆ Quick-formattering
☆ 100% program-kompatibel





Alt dette og meget mere får du for kun **985.-**

Dolphin-DOS er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-machine

SLIMLINE 64

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



Kun kr. 298.- for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk................... **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN **68.-**

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler



kun **168.-**

DATASETTE

Båndoptager til Commodore.
TO års garanti
TILBUD: KUN kr. **228.-**

ET "HERRE-JOYSTICK", DER BARE HOLDER:

Du kender sikkert fornemmelsen af at sidde med et joystick, der pludselig får lyst til at dele sig i min. 2 stumper. Med TURBO-PRO er disse tider forbi - 6 microswitches og gennemtænkt mekanik sikrer dig laaang tids uforstyrret spilleglæde. Incl. 1 års garanti mod NEDSLIDNING! Kun kr. **228.-**

SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemme-studie!



Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-**   **COMdrum** **198.-**

☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore.
Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA

Postbox 41
3330 Gørløse · Postgiro 190 62 59

02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

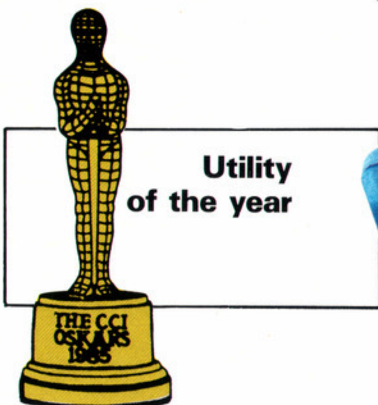
Forbehold for trykfejl og prisændringer.

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave





NY PRIS !

495.- incl. moms

* **NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.
* **DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.
* **TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.
* **CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder. (Vigtigt ved programlistninger)
* **SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.
* **24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.
* **BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.
* **BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

* **FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).
* **TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.
* **SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.
* **DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

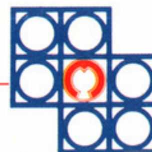
* **KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!
* **RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.
* **GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.
* **DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.



12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING (Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MORCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

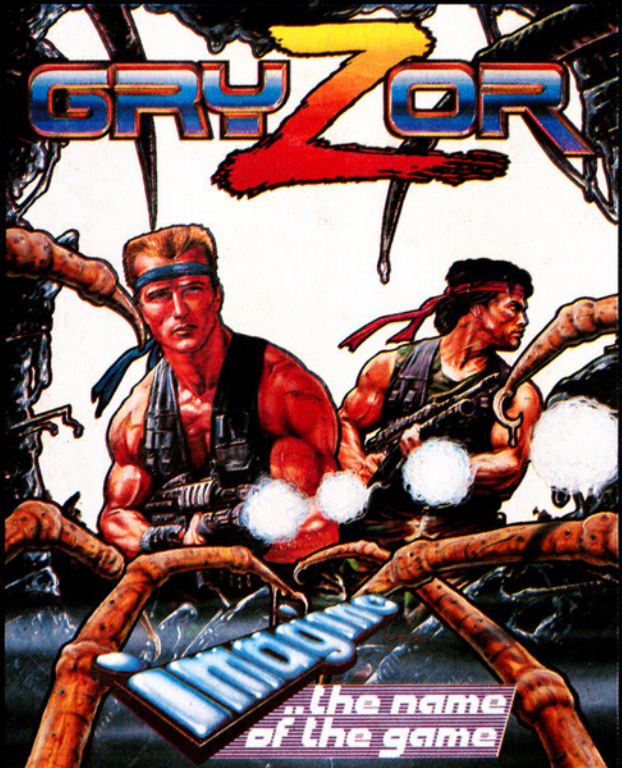
- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark

PREMIERE



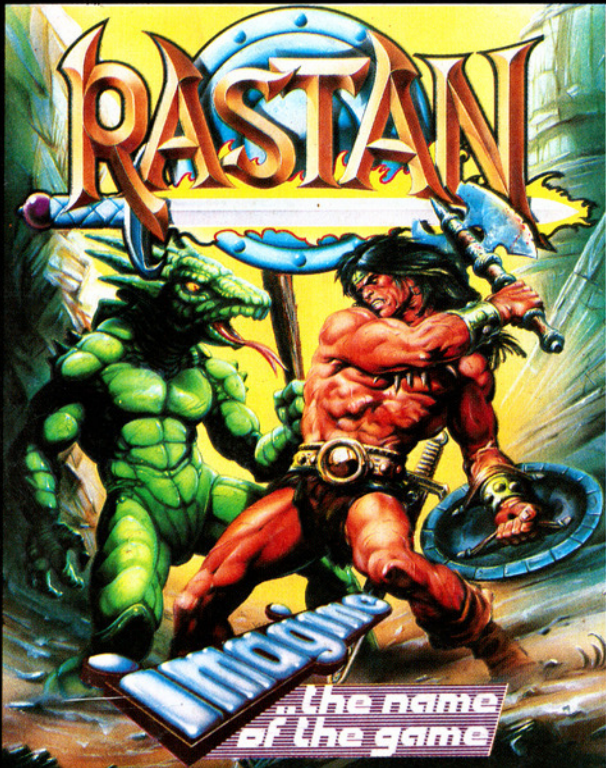
DU ER NØDLANDET MED DIT FLY. DU ER I LIVE. MEN HVOR ER DU? I HVILKEN TID ER DU? DET VIL DU SNART FÅ EN IDÉ OM, NÅR DU SKAL FORSVARE DIG IMOD TYRANUSAURER OG PTEROSAURER. DU SKAL LÆRE AT OVERLEVE I EN VERDEN, DER ALDRIG HAR SET ET MENNESKE.

COMMODORE 64 OG AMSTRAD



INFILTRÉR DE FREMMEDE VÆSENERS HOVEDKVARTER. UNDGÅ DET ELEKTRISKE KRAFTFELT, OG KÆMP DIG VEJ GENNEM BØLGE EFTER BØLGE AF FANTATISKE GUERILLAER! ET SPØRGSMÅL OM NERVER AF STÅL OG LYNHURTIGE REAKTIONER. ET COIN UP-SPIL AF DE BEDSTE.

COMMODORE 64 OG AMSTRAD



DET ONDES VOGTERE FRYGTER KRIGERKONGEN RASTAN'S ILDSPRUDLENDE SVÆRD OG LYNHURTIGE KÆMPEØKSE. OG MED RETTE! RASTAN ER ET ARKADESPIL MED EN UTROLIG FLOT GRAFIK, OG ET GAMEPLAY, DER TA'R PUSTEN FRA ENHVER!

COMMODORE 64 OG AMSTRAD

Super Soft
PORT OG DISTRIBUTION

DISTRIBUTION af PCS